任天堂新掌机“NINTENDO DS”公布!

UCG

游戏机实用技术

2004.3A

TV GAME SEMIMONTHLY

一年之计游在春

2004年春季热门游戏大集合

战国无双　鬼武者3
最终幻想X－2 国际版+最终任务
真・三国无双3 帝国
世界足球 胜利11人7国际版
忍者龙剑传　死或生在线
超级机器人大战MX

攻略透解

星之海洋3 导演剪辑版
口袋妖怪 火红・叶绿
博德之门 暗黑联盟2
灵武战记

研究中心

生化危机 逃出生天
Kunoichi 忍
梦幻骑士IV
我流忍者

Gamehalo

鬼武者3
超级机器人大战MX
女忍者综合任务演示
CHINA JOY展影像报道
分裂细胞 明日潘多拉
战国无双

Tot. 98　定价:RMB 9.8
ISSN 1008-0600
9 771008 060006 05>

本期赠送　SNK VS.CAPCOM海报
Gamehalo精彩VCD

游戏机实用技术 2004 3A TV GAME SEMIMONTHLY
总第 98 期 TV GAME 半月刊 2004 年 3 月 A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

封面用图：鬼武者 3

©Character Samanosuke by©Fu Long Production
©CAPCOM Co.,LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED.

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应 GBA 游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

焦点 任天堂全新硬件公布！ 4
掌机“NINTENDO DS”将具有两个显示屏

游戏情报站 一切玩家关心的游戏业新闻 5
■神游科技将推出 GBA 产品 —— 5
■《生化危机 4》定于 2004 年发售 — 6
■PS2 全球销量突破 7000 万台 —— 5
■以 FC 色 GBA SP 玩经典 FC 游戏 —— 7

新作发售表 近期即将发售游戏列表 10

排行榜 检阅游戏销售的实际成绩 12

前线狙击特别版 2004 年春季热门游戏大集合 13
■一年之计游在春 13
■POP'N MUSIC9 15
■最终幻想X-2 国际版+最终任务 16
■SD 高达 G 世纪 SEED 17
■鬼武者 3 19
■18 局消防员 21
■钝基 O.D. 22
■网球王子 王子之爱 甜蜜/苦涩 24
■龙珠 Z 舞空斗剧 24
■淡淡罗古罗伊斯 月之徽章的冒险 25
■星之卡比 镜之大迷宫 27
■勇者斗恶龙V 天空的新娘 29
■战国无双 14
■武装飞鸟 1&2 15
■线上炸弹人 17
■塞尔达传说 四支剑+ 18
■忍者龙剑传 20
■红海 2 22
■潜龙谍影 孪蛇 23
■游戏王 双六的骰子 23
■怪物猎人 25
■真・三国无双 3 帝国 26
■装甲核心 连结 27
■荣誉之战 29
■COOL GIRL 15
■影之心 II 15
■世界足球 胜利 11 人 7 国际版 17
■铁骑大战 18
■死或生在线 20
■攻壳机动队 22
■樱大战物语 神秘的巴黎 23
■铁臂阿童木 24
■X 档案：反抗或服从 25
■美少女梦工厂 27
■007 所有或一无所有 28
■超级机器人大战 MX 30

黄金眼 新近发售游戏的权威评价 32

特稿 打造中国“E3”展 36
CHINA JOY 特别报道

特快专递 新近发售游戏的概要介绍 40
■逆转裁判 3 —— 40
■辐射：钢铁兄弟会 —— 45
■星灵迷云 回声之夜 —— 44
■风云新撰组 —— 46

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	DREAMCAST，世嘉公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，任天堂公司出品
GB	GAMEBOY，任天堂公司出品
GBC	GAMEBOY COLOR，任天堂公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，任天堂公司出品
GG	GAME GEAR，世嘉公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-NAGE	N-NAGE，诺基亚公司出品
N64	NINTENDO64，任天堂公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，任天堂公司出品
NGP	NEO GEO POCKET，原 SNK 公司出品
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR，原 SNK 公司出品
PC-E	PC-ENGINE，HUDSON 公司及 NEC 公司出品
PC-FX	PC-FX，HUDSON 公司及 NEC 公司出品
PS	PlayStation，SCE 公司出品
PS2	PlayStation2，SCE 公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE 公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，任天堂公司出品
SS	SEGA SATURN，世嘉公司出品
WS	WONDER SWAN，BANDAI 公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR，BANDAI 公司出品
Xbox	Xbox，微软公司出品
神游机	神游机，神游科技有限公司出品

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	Action，动作游戏
A・RPG	ActionRPG，动作角色扮演游戏
AVG	Adventure Game，冒险游戏
A・AVG	ActionAVG，动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	First Person Shooting，第一人称视点射击游戏
FTG	Fighting Game，格斗游戏
MMORPG	Massive Multi-Player Online Rpg，大型多人在线角色扮演游戏
MUG	Music Game，音乐游戏
PUZ	Puzzle，益智类游戏
RAC	Racing，赛车游戏
RPG	Role Playing Game，角色扮演游戏
RTS	Real Time Strategy，即时战略游戏
SLG	Simulation Game，模拟／战略游戏
S・RPG	Simulation RPG，战略角色扮演类游戏
SPG	Sports Game，运动游戏
STG	Shooting Game，射击游戏
TAB	Table，桌面游戏

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

游戏光环 Gamehal

- CHINA JOY 展报道
- 超级机器人大战 MX
- 鬼武者 3
- 女忍者综合任务演示
- 汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉

游戏立方 网罗所有和游戏有关的趣味话题 47

- 多边共享区 —— 47
- PS2 金手指研究系列讲座 —— 48
- 问题小卖部 —— 50
- 邪魔院 —— 51
- SOUL 的秘密花园 —— 52
- MOBILE ZONE —— 53

攻略透解

- 灵武战记 54
- 口袋妖怪 火红·叶绿 60
- 博德之门 暗黑联盟 2 64
- 星之海洋 3 导演剪辑版 68

研究中心 探索游戏乐趣，将游戏进行到底 76

- Kunoichi 忍 —— 76
- 梦幻骑士IV —— 80
- 生化危机 逃出生天 —— 84
- 我流忍者 —— 88

火热秘技 最快速，最实用的秘技在此 89
神游天下 享受神游机带来的中文游戏世界 90
电子竞技场 报道竞技游戏文化，体验电子竞技魅力 91
游戏动漫园 游戏与动漫画的互动 92
自由谈 让读者玩友在此畅所欲言 94
读编往来 读者与编辑的轻松交流 97
游风艺苑 拿起画笔，描绘你自己的游戏 102
互动信箱 一起办好属于大家的游戏杂志 103

推荐

汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉 104

重新定义单人潜入游戏的含义！

游戏索引

GBA

口袋妖怪 火红·叶绿	60
龙珠Z 舞空斗剧	24
逆转裁判 3	40
星之卡比 镜之大迷宫	27
游戏王 双六的骰子	23

NGC

007 所有或一无所有	28
重龙骑影 孪蛇	23
塞尔达传说 四支剑+	18
汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉	104

PS2

007 所有或一无所有	28
18 层消防员	21
COOL GIRL	15
Kunoichi 忍	76
POP'N MUSIC9	15
SD 高达 G 世纪 SEED	17
X 档案：反抗或服从	25
波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险	25
博德之门 暗黑联盟 2	64
超级机器人大战 MX	30
铳墓 O.D.	22
风云新撰组	48
辐射：钢铁兄弟会	45
攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX	22
怪物猎人	25
鬼武者 3	19
美少女梦工厂	27
红海 2	22
灵武战记	54
梦幻骑士 IV	80
荣誉之战	29
生化危机 逃出生天	84
世界足球 胜利 11 人 7 国际版	17
汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉	104
铁臂阿童木	24
我流忍者	88
武装飞鸟 1&2	15
网球王子 王子之爱 甜蜜/苦涩	24
线上炸弹人	17
星之海洋 3 导演剪辑版	68
星灵迷云 回声之夜	44
樱大战物语 神秘的巴黎	23
影之心 II	15
勇者斗恶龙 V 天空的新娘	29
战国无双	14
真·三国无双 3 帝国	26
装甲核心 连结	27
最终幻想 X-2 国际版+最终任务	18

Xbox

007 所有或一无所有	28
X 档案：反抗或服从	25
博德之门 暗黑联盟 2	64
辐射：钢铁兄弟会	45
忍者龙剑传	20
死或生在线	20
汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉	104
铁骑大战	18

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他报刊或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总 顾 问：李子奇
社长/总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
发行主编：高 宙
责任编辑：王 桦 杨 晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐谋金
广告总监：刘 方
编 委：陈汝康 董 磊 冯蔚骏 李显奇 黎振基 刘志凌 钱维康 吴 涂 许濂俊
主 管：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
印 刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发 行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编 辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电 话：0931-8668378 8859190
传 真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn
广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
出版日期：2004年3月1日
定 价：人民币9.80元

文：SOUL

焦点 Our Focus 任天堂全新硬件公布！

新掌机"NINTENDO DS"将具有两个显示屏！

不知道是不是巧合，去年以及今年的1月，任天堂都公布了一种便携娱乐产品。去年任天堂闪电公布了GBA的新型号GBA SP，而这一年，则是暂名为"NINTENDO DS"的全新产品，所谓的DS，表示Dual-Screen（双屏幕）！同时任天堂还表示NINTENDO DS（以下简称NDS）将于2004年年末发售。

1月21日，中国农历"大年三十儿"，想不到任天堂选择在这样的"良辰吉日"公布这项全新产品。所谓全新产品，是指NDS并不是GBA的新型号或是GBA的下一代产品，而是一种相当独立的全新产品。早在2003年，任天堂就放出风来，会在2004年公布"异质"的新产品，从目前所公布的资料来看，NDS的确有够特别的。因为NDS将带有2块液晶屏（3英寸）、2枚CPU，任天堂指出，NDS将给人们带来新的娱乐享受！"对于现在不断追求视听技术的游戏界来说，NDS将是一款在方向性上有着质的转变的商品。"可以看出，任天堂已经明确表示NDS并不着力追求视听效果，而注重于趣味性。

关于NDS，任天堂现在所公布的信息还是很少，除了名称、主要特征以外，就只剩下一个基本性能表了。任天堂预定将于5月12日在美国召开的E3展上展示可以试玩的NDS。众所周知，SONY之前也公布过，将在今年的E3展上展示PSP的原型机，看来，任天堂与SONY在掌机市场的第一次正面对抗就在这次E3！

NINTENDO DS 基本性能表	
发售时间	2004年年末
CPU	主处理器 ARM9
	副处理器 ARM7
显示	3英寸TFT彩色液晶×2（带背光）
软件所用媒体	新型半导体记忆体（最大为1000Mb）

就在任天堂公布NDS的当天，美国任天堂公关部部长Beth Llewelyn接受美国媒体采访，回答了很多目前玩家们所关心的问题，以下是采访的整理稿。

——NDS将会采用最大为1000Mb的新型半导体记忆体？

Beth：是的，新型的半导体卡所具有的容量大约是GBA半导体卡的8倍。我们认为只有半导体卡才允许我们的主机保持一贯的良好抗震保护特性，同时也只有半导体卡才能保证主机足够小、足够轻，这也是我们不用采用光盘媒体的原因。

——那么NGC游戏就不可能在NDS上玩了？

Beth：当然不可以，这是两种完全不同的东西。

——NDS可以向下兼容GBA及GB的软件吗？

Beth：目前这方面的问题我们还无可奉告。

——这里的"3英寸液晶屏"是指高为3英寸的宽屏幕吗？

Beth：指屏幕对角线为3英寸，NDS屏幕比GBA的屏幕略大一些。

——据说游戏开发商可以选择把两个显示屏当作一个使用。

Beth：是的，可以把两个显示屏单纯地作为一个更大的显示屏来使用，如何使用它们是游戏开发商们的自由。

——那么两个显示屏会是并排的还是一上一下的？是紧连在一起的，还是隔开的？

Beth：它们是上下位置安排的。

——为什么任天堂要开发出（除了NGC及GBA之外的）第三种硬件？

Beth：我们一直都在尝试着在业界保持创新，我们力图让游戏更有趣，或是具有不同感觉的乐趣。当然我们也不会放弃目前已有的硬件平台，而且我们正在开发GBA以及NGC的后续产品。因此NDS是能够带来创新游戏感觉的第三条游戏产品线。

——任天堂以往一直努力让游戏变得更为简单，那么一款具有两个显示屏的硬件如何让游戏更简单？

Beth：现在要我回答这个问题可能有些难，因为我还无法向你们展示什么。不过我认为现在有些游戏真的非常复杂，这可能吓倒了很多玩家。而我们则致力于让游戏可以为所有年龄、所有身分的玩家所喜爱，NDS主机同样如此。我想到了E3你们就明白了。

——E3时我们能看到NDS的硬件及软件吗？

Beth：目前确实是这么计划的。

——各游戏开发商是否已经有了开发工具？有兴趣的开发商现在能得到开发工具吗？

Beth：我们已经和各开发商联络了，很多工作已经在幕后展开。

——我们真的要等到E3才能获得NDS进一步的信息吗？

Beth：即使不是在E3，那也是要在靠近E3的时候才会有NDS的进一步信息公开。

开辟新领域，把蛋糕做大！

虽然在家用机领域，任天堂帝国已经一去不复返，但任天堂却"意外"地开辟了掌机市场，并建立了掌机市场上的任天堂帝国，那么下一步呢？也许再过两三年，不，再过一两年，掌机市场又要像现在的家用机市场一样挤进"劳岱纵恿"的多名对手了，那时任天堂又该忙于应付了。

任天堂当然不会甘愿老是处于"守"的姿态，去年的GBA SP就是个很好的反击，不过比起2003年5月E3展上SONY副总久多良木健所公布的PSP，GBA SP就显得有些"小儿科"了，尽管GBA SP在2003年大卖特卖，但GBA系主机的软肋并不会因此而被掩盖，一旦像PSP这样的强劲对手一出现，GBA主机的许多相对弱点立即就会凸现出来……任天堂将如何应对？再度公布GBA系主机的新型号？或是公布GBA主机的下一代产品？这两种办法似乎都显得很有些无奈与被动……

任天堂悟到：与其在旧市场疲于防守，不如再度开创全新的市场！二十多年来，任天堂一直都是掌上游戏机的领导者，从最早的全球销售超过3000万台的GAME & WATCH掌机，到全球销售超过1亿1000万台的GB，再到史上销售最快的游戏主机——目前全球销售已经超过4000万台的GBA，皆是如此。勿庸置疑，GBA肯定是会有正统的后续产品的，但任天堂居安思危，不允许自己去相信自己会一直是掌上游戏市场的老大，为此，任天堂选择开发全新的便携娱乐产品以开拓新的市场。DS可能成功，也可能不成功，甚至还会像当年的VIRTUAL BOY一样惨败，但不管成败与否，任天堂始终都会不断推出全新概念的产品，因为很有可能，像当年的GAME & WATCH以及GB那样能够开创出全新市场的产品一不小心就诞生了，谁知道呢。

■任天堂："我们致力于让游戏可以为所有年龄、所有身分的玩家所喜爱。"

GET ACCESS TO ALL LATEST GAME NEWS!

游戏·情报站

把握最新最权威游戏资讯！

栏目主持：SOUL

硬件 神游科技将在近期内推出GBA产品

最近网上盛传神游科技将在中国大陆代理任天堂公司的GBA产品，为此我刊记者向神游科技的有关工作人员咨询了实际情况。以下是记者与神游工作人员之间的交谈整理：

Q：神游是否将代理任天堂公司的GBA产品？

A：关于神游与任天堂的关系，外界有一些误解。你知道任天堂与神游科技是合作伙伴关系，神游并不是任天堂在中国的代理机构，任天堂与神游之间也不存在隶属关系。任天堂在中国的任何游戏产品，均以授权的方式委托神游科技发布。任天堂对部分iQue游戏产品拥有知识产权。但是非常重要的是：iQue推出的任何一款游戏新品，都绝对不是任天堂的简单翻版，而是经过精心的本土化处理后的产品。**神游在近期会推出GBA的产品。**关于上市的时间和价格，目前尚不便透露。

Q：神游科技在春节前发售了《马力欧卡丁车》这款游戏，那么配合它的共游盒什么时候发售呢？

A：不出意外的话，2月中旬左右共游盒即可上市。

Q：神游机会在什么时候面向全国发售呢？

A：这是一个很重要的问题，我们的渠道正在铺设之中。以iQue的中国业务中心为主，我们已建立了华东区和华南区的渠道，接下来会有华中区和华北区。渠道铺设完成之后，神游机才能真正面向全国的消费者，渠道推广不是一蹴而就的，这需要时间。

Q：神游机最近进行了一次硬件升级，使得神游机具备了"真实时钟"的功能，这是不是意味着像《动物之森》这样需要真实时间的游戏即将发售了呢？

A：升级和新作发表有什么必然联系吗？（笑）要知道，中国的家长最担心和反对的就是孩子毫无节制地玩游戏。目前iQue神游机是国内第一款带有游戏时间限制的游戏机，也就是说，家长可以完全用密码来控制孩子的游戏时间。这是iQue作为一个有社会责任心的企业的体现，也是神游机的时钟功能升级的初衷。

续神游机之后，神游机又将引进GBA产品，其业务进展速度之快倒有些出乎人们的意料，鉴于神游机引入方式及运营方式的特立独行，这更让人好奇，将来神游机引进GBA产品将会是什么样的？造型会有改变吗？还是和神游机一样通过加油站的形式来获得新软件吗？所有的软件都会是完全中文化吗？价格、发售时间？所有的这些问题我们和读者一样希望早些知道答案，因此请密切注意我们今后的报道，一旦有任何消息，我们都会以最快速度为大家报道。

▲神游机的共游盒即将上市。

从2004年1月15日起，神游科技有限公司还积极地展开了两大促销活动：活动1是"iQue免费带回家"，活动时间为1月15日～2月15日，玩家只要在上海、广州的指定网点办理一个简单的手续，就能在家中免费体验7天神游机及全球超级游戏大作的魅力！具体的指定网点，请大家进入官方网站www.ique.com查询。

活动2是"iQue新春联赛"，活动时间为1月15日起～2月22日，任何iQue神游机的拥有者（包括已购买神游机的消费者和参加"iQue免费带回家"活动的消费者）均可报名参加"iQue新春联赛"游戏比赛活动，将有机会赢取上限为5000元人民币的奖学金。比赛的规则是，玩家只要玩《神游马力欧》，并获得规定以上的成绩，就可以到加油站上记录自己的成绩，最后就有可能获得5000元奖学金的抽奖。（其实比赛内容相当简单，就是在《神游马力欧》中获得尽可能多的力量之星。）更详细的比赛规则，请大家进入官方网站www.ique.com查询。

硬件 PS2全球销量突破7000万台

▲PS2在我国大陆地区的宣传图，那独具特色的"辣椒籽"你注意到了吧。

1月14日，SCE公布，PS2的全球累计出货量到1月13日为止达到了7000万台。距离PS2全球出货量突破6000万台只相隔约4个月，PS2又完成了1000万台的出货，当然，这主要是因为这段时间包括了年末的圣诞季节（商战期）。

单在去年的商战期（11月、12月）中，PS2软件的全球出货量达到了6600万套，虽然PS2的硬件市场已经趋向于饱和，但PS2主机仍在这两个月内售出了783万台。

目前全球PS2的软件种类已经达到了2900款，所有软件的总计出货量为5亿套。

在PS2主机的出货量分布上，日本（包括亚洲）为1618万台，美国为2926万台，欧洲为2456万台。

特报 第一游戏软件商EA利润增长57%

EA于1月28日公布了本财年内第3个季度（10～12月）的业绩，其销售额高达14亿7500万美元（比上一年增长57%），纯利润为3亿9200万美元（同样是增长57%），作为目前全球第一游戏软件商，春风得意的EA在去年商战期的确是获得了惊人的增长。

按照地域上来分，美国方面销售额增长8%，为7亿5300万美元；欧洲增长40%，为6亿5800万美元；亚太地区增长12%，为4300万美元；同时日本方面减少29%，为2100万美元。可以看出EA虽贵为软件之王，但EA的游戏在游戏天国日本并没有太多市场。

目前已知EA销售400万套以上的游戏包括：《极品飞车 地下狂飙》、《指环王 国王归来》、《FIFA 2004》以及《荣誉勋章 日出》；销售超过200万套以上的游戏包括：《哈利·波特 奎地奇球赛 世界杯》及《NBA Live 2004》；销售超过100万套以上的游戏包括：《模拟人生》（家用机版）、《SSX3》、《麦登NFL 2004》、《泰格·伍兹PGA TOUR 2004》以及《模拟人生 魔法梦境》。

软件 PS2版《格斗之王2002》将增加5名角色

▲封面是专为PS2版而原创的。

SNK PLAYMORE于1月29日公布，将于3月25日发售PS2版《格斗之王2002》(KING OF FIGHTER 2002，KOF2002)，售价6800日元。《KOF2002》是系列作返回原点之作，战斗重新改为3对3的模式。此次家用机版的移植相当用心，第一点是画面，游戏中的背景在保持原街机版的特色的同时，将其强化成了3D背景，而游戏中的击打效果也改为透明；第二点是游戏的平衡性，这次PS2版重新对平衡性进行了调整；第三点是角色数，作为街机版角色数最多的一作，《KOF2002》原本就有44名角色，PS2版更在这一点的基础上另增5名角色，包括：《KOF2001》中的KING、真吾，《SNK VS. CAPCOM CHAOS》中的暴走庵、吉斯、高尼兹。

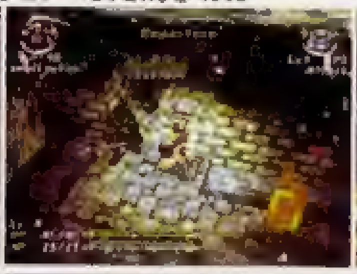
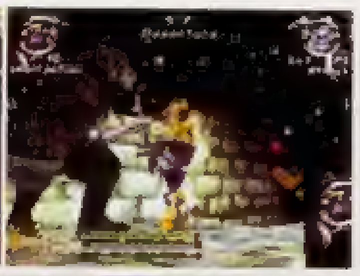
▲图为街机版画面。

在可选模式方面，TEAM MODE、SINGLE MODE、PRACTICE MODE、CHALLENGE MODE，外加GALLERY MODE，这样的模式构成几乎已经成为历代家用机版《KOF》的固定组合了。

软件 经典名作《多鲁亚加之塔》将于PS2复活

NAMCO当年的经典名作《多鲁亚加之塔》(ドルアーガの塔/Tower of Druaga，1985年)将于PS2上推出新作，新作全名为《多鲁亚加塔的恶梦 不可思议的迷宫》。新作将由NAMCO、ARIKA以及CHUNSOFT 3家公司共同合作进行开发。正如游戏标题中“不可思议的迷宫”这几字所表示的那样，本作的主系统将与“《不可思议的迷宫》系列”相似，这也是CHUNSOFT参与合作的原因。至于这样的3家公司进行合作的原因，则是缘自当时《技巧节拍》(TECHNIC BEAT)时ARIKA与NAMCO的合作，当时ARIKA就提出制作《多鲁亚加之塔》新作的请求，接下来ARIKA决定将该作制作成为像“《不可思议的迷宫》系列”那样“连LIGHT USER也能接受的游戏”，并向CHUNSOFT请求能够得到“不可思议的迷宫”这个名字的授权，而CHUNSOFT则回应“不如就将该作当作《不可思议的迷宫》系列作之一？”NAMCO方面很快就答应了这个提议，这个难得的三方合作也就此形成。

另，去年底NAMCO在发售NGC版《霸天开拓史》时，就曾有预约该作就赠送初代《多鲁亚加之塔》的促销手段。

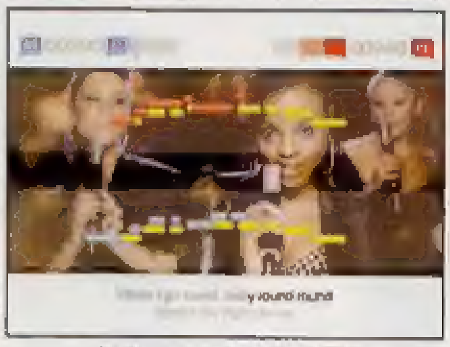
特报 2004年EyeToy应用范围将得以扩展

▲任何人都可以马上上手玩EyeToy。

自2003年中期发售以来，EYE TOY就不断取得成功，至今EyeToy已经销售了240万套以上，但SCEE没有放慢步伐，除了在欧洲推出以音乐为主题的第二款对应EyeToy的游戏《EyeToy：GROOVE》以外，SCEE又马不停蹄地准备将EyeToy的应用上升到另一个高度。

SCEE已经和欧洲Digmask公司合作，正在开发利用EyeToy的能力将玩家的自己的形象应用到游戏中去的技术——EyeToy会将所拍摄到的两张玩家的照片当作3D贴图贴到游戏人物身上，玩家还可以将自己形象的数据存在记忆卡中，通过记忆卡，将玩家形象的数据再传递到其他游戏上去也是有可能的。目前已经确认SCEE会在2004年7月左右发售应用到这项技术的相关游戏，相信5月E3展上，人们就可以看到该技术的演示了。

其实在5月4日SCEE将发售的卡拉OK游戏《SING STAR》中，游戏就允许玩家通过EyeToy把自己的形象显示在游戏画面上，这也算是EyeToy应用范围的扩展了。



▲《SING STAR》的游戏画面。

软件 KONAMI公布女性摔角游戏

KONAMI于1月公布了一款全新的女性摔角游戏《WWX RUMBLE ROSE》，该作目前预定将于2004年11月发售。具体的游戏开发工作是由KCE东京(KCET)负责的，但为了让本作更为突出，KONAMI请到了世界上最好的摔角设计公司Yuke's Entertainment来设计摔角动作，同时又请到了著名的Polygon Graphics公司负责在游戏画面上进行支持。

游戏预定在多个平台上展出，并备有多人游戏模式。游戏中各角色都各自具有自己的特殊技能，除了可以组合各种摔角技巧进行攻击之外，各角色还可以像在一些摔角比赛中看到的那样，通过语言来刺激对手，从而让对手在心理上受挫。

软件 NGC独占的《生化危机4》确定将于2004年内发售

CAPCOM于1月28日在美国拉斯维加斯举行的新作发表会上，终于正式公布《生化危机4》将于2004年内发售，不再是之前公布的“200X年”了，CAPCOM这次展出的还是可以试玩的版本。

CAPCOM再次强调，《生化危机4》仍为NGC平台所独占，本作将在游戏画面及游戏系统上获得极大程度的进化。除此之外，本作的主制作人日前再次确认如下：导演/剧本——三上真司，监制——小林裕幸。值得高兴的是，本作的导演/剧本仍由三上真司负责，由于2003年业界的一些变故，人们都担心三上真司可能会退出《生化危机4》的开发，现在看来这个担心是多余的了，《生化危机4》的导演/剧本一职仍由三上真司主持。

这次新作发表会之后，日本的证券机构将CAPCOM的等级评价由“B”级升到了“A”级，理由是他们预测CAPCOM在2004年将要发售的《生化危机4》将会达到全球180万套以上的销量。

硬件 以“FC色GBA SP”玩经典“FC游戏”

任天堂于1月14日宣布，作为FC诞生20周年纪念活动之一，将推出新颜色的GBA SP——“FC色GBA SP”(GBA SP FAMICOM COLOR)，定价与普通的GBA SP一样为12500日元，发售时间为2月14日，今年的2月14日情人节其实也是GBA SP发售1周年的纪念日。该主机的包装用图也非常特别，整个外包装用的就是《超级马里奥兄弟》的游戏画面。

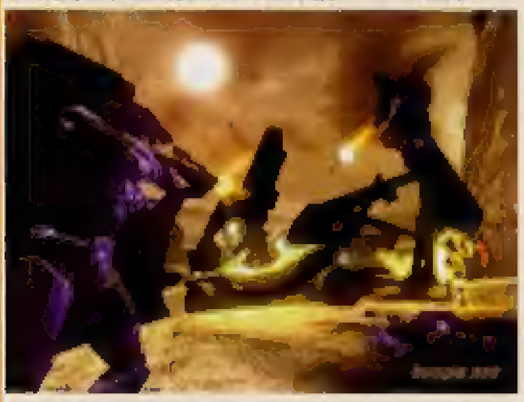
值得注意的是，这次的“FC色GBA SP”和去年的20周年纪念活动时赠送用的“FC版GBA SP”在颜色上和外壳上还是有很大区别的。(当然，还是纪念活动时赠送的GBA SP看起来更豪华……）除了“FC色GBA SP”以外，任天堂还将于2月14日发售10款GBA用的FC经典游戏，这些游戏的名称都冠以“FC迷你版”的前缀，游戏包装再现了当年FC时代的风采，让骨灰级玩家无不感怀童年的美好时光，这10款游戏售价均为2000日元。

10款游戏中，任天堂游戏为5款：《超级马里奥兄弟》、《塞尔达传说》、《雪人兄弟》、《EXCITE电单车》、《大金刚》；另外还有5款为第三方软件商的游戏：《猫抓老鼠》(NAMCO)、《炸弹人》(HUDSON)、《星际战士》(HUDSON)、《吃豆人》(NAMCO)、《铁板阵》(NAMCO)。

短信息

■未证实情报，SEGA的“《铁甲飞龙》系列”将推出新作，新作的类型为RPG，游戏名为《PANZER DRAGON RPG GENOS》，具体的发售日为2005年11月16日。

■Xbox上的首席大作《光环》的续作《光环2》目前正式宣布将延期到2004年第四季度，“《光环》系列”制作组BUNGIE追求最完美品质的态度令人钦佩。另外，超高素质的《光环》自发售之后就长卖，目前该作总销量已经突破400万套。



■微软方面目前表示，将尝试着力削减Xbox下一代主机的成本。“如果按照当前Xbox的原价去制作的话，那么硬件本身很难有利润。”微软首席财务官如此表示。另据悉目前IBM已经成功研发了可投入生产的Xbox2芯片，该芯片同样应用了65纳米技术，并可以匹敌PS3的CELL芯片，并且在65纳米技术下，处理器的频率将突破3GHz的壁垒，向5GHz靠近。

■微软于1月下旬公布，全球范围内的XboxLive注册用户已经达到了75万人，微软的目标是到2004年6月为止这个数字达到100万。

■KONAMI于日前公布，《PES 3》(即日版的《WE7》)欧洲销量已经超过了150万套。

■SQUARE ENIX日前公布，PlayOnline的会员数已经突破了50万人，而《最终幻想XI》中的注册角色数已经接近100万人了。

■BANDAI的“《数码怪兽》系列”将首度登场GBA——4月1日发售《数码怪兽 RACING》，游戏对应4人对战，并将对应之前《口袋妖怪 火红／叶绿》所附赠的“无线通信端子”，实现无线对战！

■SEGA-AM2的大崎在一次访谈中表示，“《VR战士》系列”将会沿续下去，不久《VR战士5》就会公布，《VR战士5》将与系列作一样，仍为一对一的格斗。而在2月20日召开的“AOU 2004日本街机展”上，SEGA-AM2将会公布数款大作，相信其中就包括《VR战士5》。

■美国游戏大厂Activision最近表示，他们已经有2款PSP的游戏正在开发中，这2款游戏是Activision旗下主要游戏系列的新作；至于NINTENDO DS，目前他们已经获得详细的资料，但还没有展开开发工作。

■SQUARE ENIX最近公布，旗下的由2002年1月开始发售的漫画《钢之炼金术师》在2003年10月开始播放相关动画之后，漫画的发行数急增，目前累计已经销售800万本，已经成为SQUARE ENIX的重大收入来源之一，而去年底发售的PS2游戏《钢之炼金术师 无法飞翔的天使》也已经有20万套的出货量了。

■IDEA FACTORY将于4月发售的新作《新天魔界 混沌时代IV》启用了日本一线人气声优林原惠美。

■日本少女派新星上户彩最近也开始与游戏界“有染”，她将为PS2游戏《3年B组金八老师》(CHUNSOFT，预定2004年春发售）演唱主题歌“贈る言叶”（暂译“你送给我的话”），该主题歌将会放在游戏的片头动画中播放，而上户彩也将在3月3日自己的第二张个人专辑中收录这首歌。出生于1985年的上户彩虽然出道仅一两年，但已经人气冲天，被日本娱乐界誉为“平成的山口百惠”。

■SONY的新型娱乐家电PSX曾在发售前紧急公布在一些性能上降低，但PSX正式发售几个月后的现在，SONY又公布将从2月上旬开始，免费提供让原有PSX进行升级的服务。PSX升级之处在于：由硬盘到DVD的驱动速度提高到24倍速；可以对应TIFF格式的静止图片；对应CD-R或是硬盘中的MP3文件的播放，此外还有多项功能的升级，同时还修正了PSX原来曾有的几个问题，这里不一一登出。PSX升级并不是到此为止，因为到了3月份，PSX还会其他数项功能的升级。

■1月23日，来自顽皮狗(Naughty Dog)以及暴风雪(Blizzard)两家著名开发公司的几个开发人员联合公布他们共同成立一家名为“Ready At Dawn Studios”的新游戏开发公司。3名主要人员中，1名来自顽皮狗，2名来自暴风雪，他们曾经参与开发过的游戏包括《暗黑之心》、“《杰克与达斯特》系列”、《星际争霸》、《暗黑破坏神II》、《魔兽争霸III》以有《星际争霸：幽灵》。目前Ready At Dawn Studios所要开发的游戏将以家用机平台为主。

READY AT DAWN STUDIOS

■以火爆、刺激而闻名的赛车游戏“《BURNOUT》系列”最新作《BURNOUT 3》目前确定将会由EA公司来发售，该系列之前的两作是由ACCLAIM发售的，失去这款大热门作对ACCLAIM来说是个重创。

■传闻今后PS2也将像PS一样推出一个小型化的版本，而且名为PStwo，同时PStwo还减去了对PS软件的兼容功能。

■SAMMY宣布将于2004年4月29日在Xbox上发售《罪恶装备XX # RELOAD》，该版本将对应Xbox的XboxLive以实现网络对战！此外，之前刚刚在PS2移植的《SNK VS. CAPCOM CHAOS》目前也决定会移植到Xbox上，而且也对应网络对战！

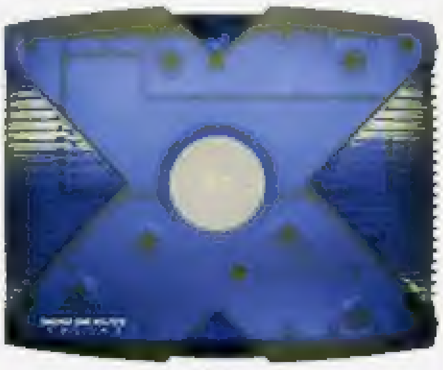
■NAMCO于1月23日公布，继在美国所建立的开发子公司NAMCO HOMETECH之后，又将在英国建立一个开发中心，以大力增强NAMCO开发面向欧美市场的游戏的能力。英国子公司除了本身会制作游戏以外，还会委托欧洲的(接下页)

硬件 日本Xbox周年纪念将发售两款特别版主机

微软于1月14日公布，为纪念Xbox在日本销售2周年，将发售一款纯白色主机套装，限定销售1000套，价格为19800日元，该主机套装中还备有相当丰富的内容：纯白色主机、纯白色手柄、DVD播放包、XboxLive启动包（带12个月的使用费）、Xbox耳机话筒二合一。

此外，最特别的是，该主机的正上方可以依照玩家的喜好刻印上自己的名字或是其他的信息（为英文字母及阿拉拍数字），最大可以达到20个字。不过也正因如此，该限定版主机只能从Xbox的官方网站上订购，而不能从一般的店铺中预订，预订时间只有1月30日～2月6日这几天。

微软同时公布的另一款限定版主机套装为“Xbox霞之蓝”。这是为了纪念“《死或生》系列”的所有作品在Xbox上集结而发售的，主机机壳为透明蓝色，外包装则有“《死或生》系列”主角霞的半身像。该套装的主要内容为：霞之蓝主机、霞之蓝手柄、DVD播放包、《死或生在线》游戏、XboxLive 12个月的使用费以及特别附赠的“霞之抱枕”。该套装将于3月25日与《死或生在线》游戏同时上市，售价为22800日元，该主机套装只在普通的店铺中销售，限定销售5000套。



▶“霞之抱枕”长达180cm。

（接上页）一些游戏开发者开发游戏，并对其进行管理。至于美国的子公司NAMCO HOMETECH，NAMCO宣布将会在今后3年内把现在约60人的开发人员数提高到3倍以上，达到约200人！

■SQUARE ENIX于1月21日宣布，其于上一年11月18日在美国发售的《最终幻想X-2》销量已经突破了100万套，而日本国内也已经突破了200万套，这样，与全球总计已经突破660万套的《最终幻想X》加起来，目前“《最终幻想X》系列”已经突破了1000万套销量。这还不算上SQUARE ENIX将于2月19日发售的日版《最终幻想X-2 国际版＋最终任务》。

■2月4日，SEGA宣布，日本纪念日协会已经确认2月4日为“噗哟日”！目前SEGA已经把2004年定为“噗哟年”，今年各大游戏平台都会有最新的《噗哟噗哟FEVER》游戏发售，连DC及街机平台也不放过。

■1月15日，NAMCO正式宣布，早于去年E3公布的《极限力量：格兰特市反恐战》（Extreme Force：Grant City Anti-Crime）将停止开发。NAMCO表示，停止开发的原因是“时间问题”，这样开发组就能专心于《脱狱潜龙II》（Dead to Rights II：Hell to Pay）的开发。《脱狱潜龙II》目前预定将于2004年11月发售，对应PS2及Xbox平台，2004年9月，还将发售《Plague Of Darkness》，同样对应PS2及Xbox平台。

■SEGA的著名街机动作游戏《SPIKEOUT》早在之前就宣布将移植到Xbox上，并且名为《SPIKEOUT EXTREME》，目前负责开发的AMUSEMENT VISION表示游戏正在努力开发中，争取在2004年内发售。另据悉AMUSEMENT VISION目前正在开发的Xbox游戏共有3款，其中2款将于今年内发售。

SPIKEOUT™

■NAMCO的原口洋一近日表示，“《传说》系列”的最新作目前正顺利开发中，并将于2004年中期推出。

■根据日本ENTERBRAIN的市场调查，2003年日本的游戏市场销售额为4365亿日元，比2002年减少了7.7%。其中软件部分虽然比2002年增加于1.4%，不过硬件的销售却大幅减少了25%，2003年PS2的销量约为299万台，NGC为104万台，Xbox约为9万7000台。

■SQUARE ENIX的桥本真司表示，2004年的E3展上，SQUARE ENIX将会进行自社有史以来最大规模的展出。

■又有关于Xbox作品《死或生 代号：克罗诺斯》的新情报：游戏将以霞及绫子为视点来进行游戏，游戏类型既不是格斗类、运动类，也不是动作类。另外除《死或生 代号：克罗诺斯》，TECMO预计还将在Xbox上制作其他作品，目前预定将于E3上公布。

■2月4日，UBISOFT公布本财年内前3个季度的业绩，2003年4～12月的销售额为3亿5650万欧元，其中《波斯王子 时之砂》总销量已经突破200万套，而Xbox版的《彩虹六号3》则已经售出了130万套。《波斯王子 时之砂》已经确定将会推出续作。

■NAMCO于2月2日公布，《皇牌空战5》（ACE COMBAT 5）确定将会于2004年内发售。

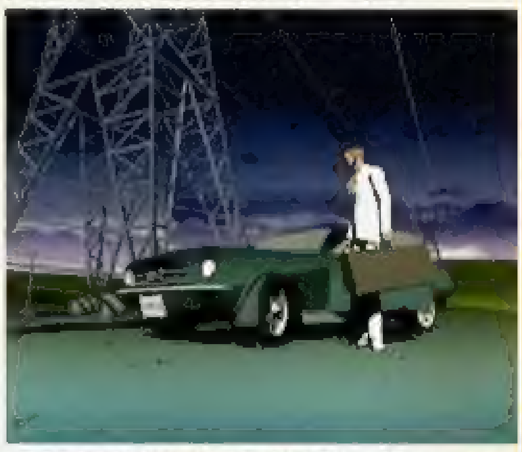
■ATARI的总裁Bruno Bonnell近日宣布，将开发一款以电影《黑客帝国》（THE MATRIX）为题材的游戏，游戏将在很大程度上沿续2003年的作品《ENTER THE MATRIX》。

■SCEE于2月6日宣布，将从3月初开始销售PS2的限定色——水蓝色PS2。

■1月31日，诺基亚宣布，自去年10月7日以来，N-GAGE已经销售了60万台，其中英国销售了10万台，算是成绩较好的成绩，但美国方面N-GAGE的销量就有些令人失望了。未确定情报，诺基亚接下来还将会公布更庞大的软件阵容，并预定将于E3展公布N-GAGE的全新型号。

■SQUARE ENIX的S·RPG大作《前线任务4》美版目前已经确定于6月发售。

■CAPCOM于日前宣布，最早于2002年11月公布的《杀手7》除会有NGC版以外，也将推出PS2版，不过目前美国方面还未公布会有该作的PS2版。



■CAPCOM的卡通渲染新作《猩红之泪》已经确定发售日为4月22日。

■CAPCOM在1月份的新作发布会上，公布了全新动作游戏《罗马之影》（暂译，SHADOW OF ROME），游戏由稻船敬二领导的原《鬼武者2》开发组开发，我刊将于近期对该作做更详细的报道，敬请留意。

■KONAMI在1月份公布了“《魂斗罗》系列”的最新作《新魂斗罗》（NEO CONTRA），我刊将于近期对该作做更详细的报道，敬请留意。

■BANDAI宣布，其曾于上世纪90年代后半期风靡全亚洲，并销售达4000万个的电子宠物“蛋仔”（たまごっち）将于3月20日开始“复活”，并命名为“回来了！蛋仔PLUS”，新的“蛋仔”最重大的改进是增加了红外线功能，这样不但可让“蛋仔”之间进行交友，甚至可以结婚生子，这样“蛋仔”也就有了很强的多人游戏功能，新“蛋仔”售价1980日元。

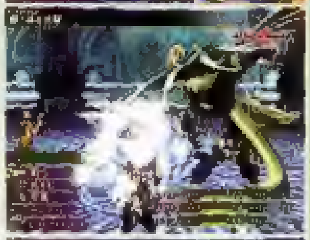
新作发售表 NEW SOFTWARE SCHEDULE

SD高达G世纪SEED	BANDAI	S·RPG
PS2　SD GUNDAM G GENERATION SEED	预定2004年2月19日	日版
1人　161KB		5800日元
对应周边未定	推荐玩家年龄：全年龄	

在时隔了一年有余后，BANDAI总算是再次在家用机上推出了《SD高达》的系列新作。虽然本作的标题命名为《SEED》，且以前不久播放完毕的大人气动画《机动战士高达SEED》为主要卖点，让人感觉有些骗钱的嫌疑，不过以前各个作品将悉数在本作中登场，所以游戏的质量应该不用怀疑。本作新加入了难度的设定。三种难度各有各的特点，而最高难度下，玩家更是能够获得一些特殊的奖励。不过相应的，游戏的难度可能会让不少人叫苦不迭呢。

最终幻想X-2国际版+最终任务	SQUARE ENIX	RPG
PS2　ファイナルファンタジーX-2 INTERNATIONAL+LAST MISSION	预定2004年2月19日	日版
1人　至少221KB		6800日元
对应周边未定	推荐玩家年龄：全年龄	

作为春季游戏狂潮的中坚力量，《FF X-2国际版》可以说是魅力满点。游戏正篇中加入了新服装和新的模式，这让即使是玩过前作的玩家都愿意再尝试一番。《最终任务》部分可以说是游戏的集大成所在，类似于《风来之西林》的系统加上《FF》的要素，使这一模式成为了最具魅力的部分。迷宫高达80层，而在迷宫的最上层有强大的BOSS等着玩家，而要看到游戏的真正结局就必须登上迷宫的顶层，有这一要素刺激玩家，相信大家都不会放弃吧。另外，怪兽斗技场中奥隆、泰达、西莫亚等人气角色的登场势必再次掀起一股《FF》狂潮！



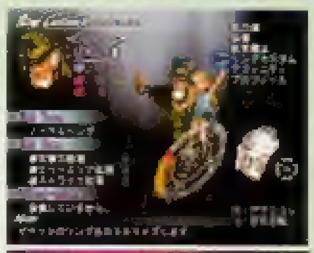
PLAYSTATION2

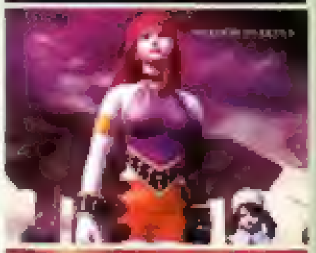
2004

2月11日	战国无双	战国无双	ACT	KOEI	6800日元
2月11日	EyeToy：Play	EyeToy：Play	ETC	SCEI	6980日元
2月11日	空战Ⅱ	蒼穹Ⅱ	STG	角川书店	4800日元
2月12日	网球王子 王子之爱 苦涩	テニスの王子様 LOVE OF PRINCE Bitter	MUG	KONAMI	4980日元
2月12日	网球王子 王子之爱 甜蜜	テニスの王子様 LOVE OF PRINCE Sweet	MUG	KONAMI	4980日元
2月16日	007：所有或一无所有	James Bond 007：Everything or Nothing	AVG	EA	49.99美元
2月19日	世界足球 胜利11人7国际版	ワールドサッカーウイニングイレブン7インターナショナル	SPG	KCET	6980日元
2月19日	COOL GIRL	COOL GIRL	ACT	KONAMI	6800日元
2月19日	线上炸弹人	ボンバーマンオンライン	MMOTAB	HUDSON	6800日元
2月19日	武装飞鸟1&2	ガンバード1&2	STG	ATLUS	4800日元
2月19日	影之心Ⅱ	シャドウハーツⅡ	RPG	ARUZE	6800日元
2月19日	POP'N MUSIC 9	ポップンミュージック9	MUZ	KONAMI	6800日元
2月19日	最终幻想X-2国际版+最终任务	ファイナルファンタジーX-2インターナショナル+ラストミッション	RPG	SQUARE ENIX	6800日元
2月19日	SD高达G世纪SEED	SD GUNDAM G GENERATION SEED	S·RPG	BANDAI	5800日元
2月19日	SIMPLE2000系列Vol.16 战国VS现代	SIMPLE2000 シリーズアルティメットVol.16 战国VS现代	ECT	D3 PUBLISHER	2000日元
2月26日	街道战斗2：连锁反应	街道バトル2 CHAIN REACTION	RAC	元气	6800日元
2月26日	鬼武者3	鬼武者3	ACT	CAPCOM	6980日元
2月26日	18局消防员	FIREFIGHTER F.D.18	ACT	KONAMI	6980日元
2月26日	莱姆色战奇谭☆纯	らいむいろ战奇谭☆纯	恋爱SLG	角川书店	6800日元
2月26日	浪子行动	ローグオプス	ACT	KEMCO	6800日元
2月26日	机甲兵团J 不死鸟2	机甲兵团J フェニックス2	ACT	TAKARA	6800日元
2月26日	足球生涯	SOCCER LIFE！	SLG	BANPRESTO	6800日元
3月4日	红海2	红の海2 Crimson Sea	ACT	KOEI	6800日元
3月18日	波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险	ポポクロイス 月の掟の冒险	RPG	SCEI	5800日元
3月18日	犬夜叉 诅咒的面具	犬夜叉 呪诅の假面	RPG	BANDAI	6800日元
3月18日	真·三国无双3 帝国	真·三国无双3 Empires	ACT	KOEI	4280日元
3月18日	樱大战物语 神秘的巴黎	サクラ大战物语 ミステリアス巴里	AVG	SEGA	6980日元
3月18日	铁臂阿童木	ASTRO BOY 铁腕アトム	ACT	SEGA	6980日元
3月18日	FIFA TOTAL FOOTBALL	FIFA トータルフットボール	SPG	EA SPORTS	6800日元
3月25日	超级机器人大战MX	スーパーロボット大战MX	S·RPG	BANPRESTO	7800日元
3月25日	勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁	RPG	SQUARE ENIX	7800日元
3月25日	装甲核心 连结	ARMORED CORE NEXUS	ACT	FromSoftware	7800日元
3月25日	怪兽大激战	怪兽大激战	ACT	CAPCOM	6800日元
3月25日	信长的野望·天下创世	信长の野望·天下创世	SLG	KOEI	9800日元
3月预定	怪物猎人	モンスターハンター	MMORPG	CAPCOM	6800日元
4月1日	块魂	块魂	ACT	NAMCO	4500日元

NEW SOFTWARE SCHEDULE 新作发售表

影之心II	ARUZE	RPG
PS2 シャドウハーツII	预定2004年2月19日	日版
1人	58KB	6800日元
限定版9800日元		推荐玩家年龄：15岁以上

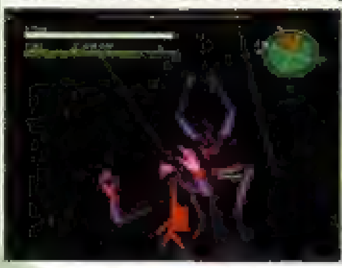


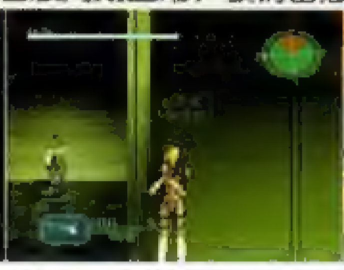


时隔三年之后，《影之心》的二代将再度于PS2上登场，而前作大受好评的“审判之轮”系统及众多熟悉的角色也将再度出现在玩家面前。本作的故事与前作有着密不可分的联系，而且世界观及背景也更符合国内玩家的口味。通过本刊之前的介绍，相信大家对这部作品也已经有了一定的印象吧，那么接下来就满心期待吧。

COOL GIRL	KONAMI/TAKARA	ACT
PS2 COOL GIRL	预定2004年2月19日	日版
1人	210KB	6800日元
DVD-ROM X 2		推荐玩家年龄：15岁以上

COOL GIRL是由12位性感美丽的战斗女郎组成的谍报组织，这次游戏的主人公是其中人气最高的两位角色：编号CG01的艾斯(ICE)和编号CG06的飞鸟(ASKA)。艾斯擅长各种枪械，用她进行游戏时很有玩同社游戏《潜龙谍影》的感觉；飞鸟是一名忍者，如《天诛》般暗杀敌人于无形是她的拿手好戏。游戏强调潜入，但也有大量和敌人短兵相接的激斗场面，再加上两位女性角色的十足魅力，可谓相当吸引人。本作的美版名为《CY GIRL》，与日版同期上市，敬请留意。





粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2004年2月11日～2004年4月1日
注2：美版游戏售价为美元，日版游戏售价为日元。

GAMEBOY ADVANCE

2004

2月11日	007：所有或一无所有	James Bond 007：Everything or Nothing	ACT	EA GAMES	4800日元
2月14日	FC迷你版 超级马里奥兄弟	ファミコンミニ スーパーマリオブザーズ	ACT	NINTENDO	2000日元
2月14日	FC迷你版 塞尔达传说	ファミコンミニ ゼルダの传说	RPG	NINTENDO	2000日元
2月14日	FC迷你版 大金刚	ファミコンミニ ドンキーコング	ACT	NINTENDO	2000日元
2月14日	FC迷你版 雪人兄弟	ファミコンミニ アイスクライマー	ACT	NINTENDO	2000日元
2月14日	FC迷你版 吃豆人	ファミコンミニ パックマン	ACT	NINTENDO	2000日元
2月14日	FC迷你版 铁板阵	ファミコンミニ ゼビウス	STG	NINTENDO	2000日元
2月14日	FC迷你版 猫抓老鼠	ファミコンミニ マッピー	ACT	NINTENDO	2000日元
2月14日	FC迷你版 炸弹人	ファミコンミニ ボンバーマン	ACT	NINTENDO	2000日元
2月14日	FC迷你版 星际战士	ファミコンミニ スターソルジァー	STG	NINTENDO	2000日元
2月14日	FC迷你版 EXCITE电单车	ファミコンミニ エキサイトバイク	RAC	NINTENDO	2000日元
3月26日	龙珠Z 舞空斗剧	ドラゴンボールZ 舞空斗剧	ACT	BANPRESTO	4800日元

NINTENDO GAME CUBE

2004

2月10日	007：所有或一无所有	James Bond 007：Everything or Nothing	AVG	EA GAMES	49.99美元
2月19日	塞尔达传说 四支剑+	ゼルダの传说 四つの剑+	A・RPG	NINTENDO	5800日元
2月26日	浪子行动	ローグオプス	ACT	KEMCO	6800日元
3月11日	潜龙谍影 孪蛇	METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES	ACT	KONAMI	6980日元

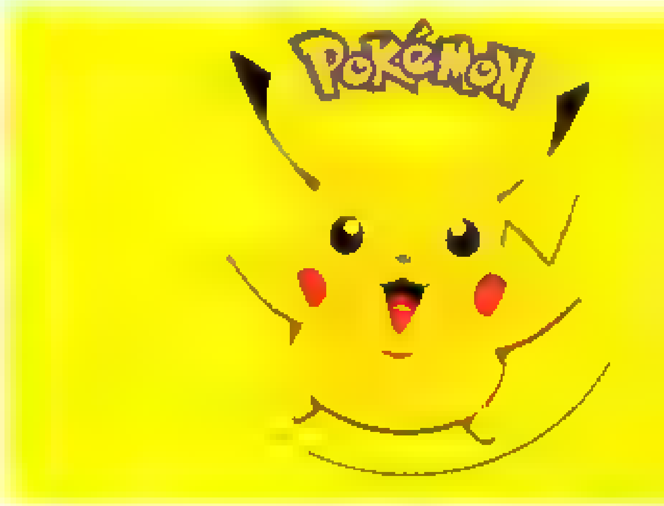
Xbox

2004

2月16日	007：所有或一无所有	James Bond 007：Everything or Nothing	AVG	EA	49.99美元
2月26日	天空2	Tenku2	SPG	Microsoft	6800日元
2月26日	铁骑大战	铁骑大战	STG	CAPCOM	7800日元
2月26日	铁骑大战（专用控制器同捆版）	铁骑大战（专用コントローラー同捆版）	STG	CAPCOM	19800日元
2月26日	忍者龙剑传	NINJA GAIDEN	ACT	TECMO	7800日元
2月26日	浪子行动	ローグオプス	ACT	KEMCO	6800日元
3月预定	死或生在线	DOA ONLINE	FTG	TECMO	8800日元

UCG排行榜 RANKING

栏目主持
猫太



春节的鞭炮声渐渐地消失在耳边，但似乎游戏界并没有因此而给玩家一个放松的机会，其中以2、3月份的数款大作最让人期待。虽然这个春节的天气特别冷，不过在前一段时间的游戏发卖情况并没有因此而降温。前两周的《风云新撰组》以日本有名的“新撰组”为题材吸引了无数的日本玩家。而自由度最高的S·RPG《灵武战记》也因其过瘾的设定得到了好成绩。而在上周唱主角戏的当然就是掌机上的老大《口袋妖怪 火红·叶绿》这两款RPG巨作了，“口袋”一出，谁与争锋啊？

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2004年1月19日～1月25日

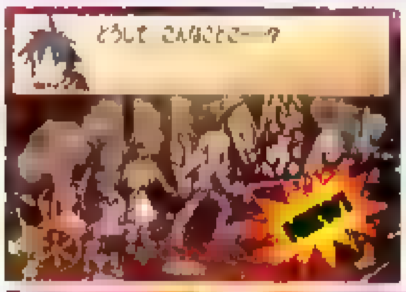
1位 PS2 **风云新撰组**

元气■PS2■ACT■2004年1月22日■12万9400套■累计12万9400套

新撰组是日本明治时代一个非常有名的组织，他们给日本人流下的传奇故事，几乎已经家喻户晓了。以新撰组为名的本作凭着他们的名气在发卖后的3日内一跃成为了本周榜首。可见新撰组的魅力是多么的大啊！

2位 **灵武战记**

日本一SOFTWARE■PS2■S·RPG■2004年1月22日■9万7400套■累计9万7400套



号称最自由的S·RPG果然不只是纸上谈兵，本作真真正正做到了自由度十足的系统。各种新系统让人在接触本作后便爱不释手，感人的情节也会让你在不知不觉间流下热泪。以上特点就是本作在本周排行第2的理由。

3位 **逆转裁判3**

CAPCOM■GBA■AVG■2004年1月23日■9万套■累计9万套

以法庭的审判作为游戏主题的游戏“《逆转裁判》系列”一转眼就已经推出了第3作。本作重点强化了游戏的故事情节，让玩家完全感受到法庭审判的紧张气氛。最感人的地方就是第一话中讲述绫里千寻过去与成步堂初次见面的故事。

名次	游戏
4	星之海洋3 导演剪辑版 NEW! SQUARE ENIX■PS2■RPG■2004年1月22日■7万9100套■累计7万9100套
5	洛克人EXE4 锦标赛 蓝月 CAPCOM■GBA■A·RPG■2004年12月12日■万9400套■累计39万9500套
6	洛克人EXE4 锦标赛 红日 CAPCOM■GBA■A·RPG■2004年12月12日■1万6700套■累计36万600套
7	GT赛车4 序章版 SCE■PS2■RAC■2003年12月2日■1万6500套■累计7万3900套
8	大众高尔夫4 SCE■PS2■SPG■2003年11月27日■1万4400套■累计104万100套
9	宇宙的STELLVIA NEW! BANDAI■PS2■AVG■2004年1月22日■1万2200套■累计1万2200套
10	马里奥赛车 双重冲击！！ NINTENDO■NGC■RAC■2003年11月7日■9900套■73万2200套

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2004年1月26日～2月1日

1位 GBA **口袋妖怪 火红**

NINTENDO■RPG■2004年1月29日■51万7800套■累计51万7800套

不用说，这款游戏每次在掌机上推出都能占据排行榜首位。NINTENDO继承了上次《口袋妖怪 红宝石&蓝宝石》两个版本的销售风格，这次也同时推出了《叶绿》和《火红》两个版本。在发卖头两天就超过了50万份，《口袋妖怪》！真有你的！

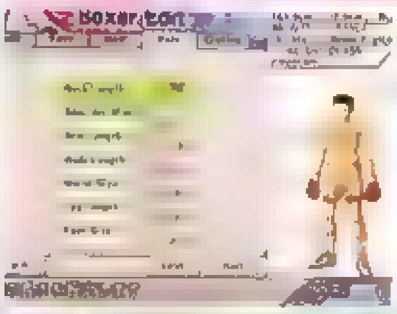
2位 **口袋妖怪 叶绿**

NINTENDO■RPG■2004年1月29日■49万5200套■累计49万5200套

与《口袋妖怪 火红》版同时推出的“孪生”作品。除了封面的包装和怪物出现的几率有所变化外，其他的要素基本一样。两款游戏同时捆绑了摩托罗拉公司开发的通信对战器，非常实用，实在是每位FANS的福音啊。

3位 **第一神拳2 胜利之路**

ESP■SPG■2004年1月29日■11万6200套■累计11万6200套



该游戏能卖上11万份的主要原因不在于游戏的素质，而是由于该漫画在日本的人气。这部由森川ジョージ笔下打造的热血漫画在日本风靡了万千漫画爱好者，由漫画改编的本作不知道能不能像漫画一样保持着高度的人气呢？

名次	游戏
4	风云新撰组 元气■PS2■ACT■2004年1月22日■7万9300套■计16万8600套
5	真·女神转生III 夜想曲 狂热版 NEW! ATLUS■PS2■RPG■2004年1月29日■3万7400套■累计3万7400套
6	刺激职业摔角5 NEW! YUKE'S■PS2■SPG■2004年1月29日■3万3600套■累计3万3600套
7	逆转裁判3 CAPCOM■GBA■AVG■2005年1月23日■2万4100套■累计11万4200套
8	星之海洋3 导演剪辑版 SQUARE ENIX■PS2■RPG■2004年1月22日■2万3400套■累计10万2500套
9	灵武战记 日本一SOFTWARE■PS2■S·RPG■2004年1月22日■1万8900套■累计 万6300套
10	洛克人EXE4 锦标赛 蓝月 CAPCOM■GBA■A·RPG■2004年12月12日■1万7500套■累计41万7000套

2004年春季热门游戏大集合!

一年之计游在春

电视游戏界一年两次的黄金季之——春季游戏狂潮即将到来!

大作的密集程度仅次于年末商战。这次我们推出

级大作的那份

段时间选定为2月

但由于各方面原因，我们无法在

只要是好游戏，

发售日	游戏译名	游戏原名	类型	机种	厂商	注目度
2月24日	猎头者 救赎	Headhunter Redemption	ACT	Xbox	SEGA	●●
2月24日	百战天虫 3D	Worms 3D	ACT	Mult	SEGA	●●●
3月9日	天诛 Return From Darkness	Tenchu Return From Darkness	ACT	Xbox	Activision	●
3月16日	武士杰克	SAMURAI JACK	ACT	Multi	SEGA	●●●
3月16日	分裂细胞 明日潘多拉	Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow	ACT	Multi	UB SOFT	●
3月18日	机动战士高达 战士们的轨迹	机动战士ガンダム 战士达の轨迹	ACT	NGC	BANDAI	●●
3月18日	犬夜叉 诅咒的假面	犬夜叉 咒诅の假面	RPG	PS2	BANDAI	●●●
3月25日	信长之野望 天下创世	信长の野望 天下创世	SLG	PS2	KOEI	●●●
3月25日	格斗之王 2002	KING OF FIGHTERS 2002	FTG	PS2	SNK PLAYMORE	●●

春天之后

是游戏厂商疯狂公布

头，每年年末

这段时间

假期到会有哪些好游戏，将到一起。

战国无双	KOEI	ACT
PS2 战国无双	预定 2004 年 2 月 11 日	日版
对应 Dolby Pro Logic	硬盘	

超大作发售前最终报道！

[illegible]

戦国無双

SENGOKU MUSOU

[illegible]

[illegible]

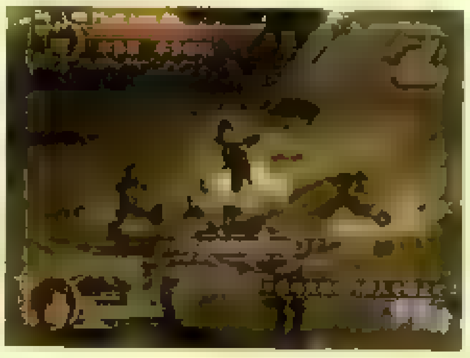
[illegible]

[illegible]

独有技巧

游戏的操作方法基本上有些类似“《真·三国无双》系列”，但也有很多独有技巧，下面就为大家一一道来。

1.用△键使出的CHARGE攻击后都有追加技，例如□△△△、□□△△△、□□□△△△。



2.每位武将都有自己的独有技巧，如服部半藏和女忍者专用的二段跳，阿国的天空滑行。

3.和《真·三国无双3》的弹返一样，游戏中有受返的设定，是反击的绝佳技巧。

4.在移动时按R2，可以使出紧急回避。紧急回避有无敌时间，用来起身的话破绽也小。

5.对射过来的弓箭可以用普通攻击打回去，打回去的弓箭依然有攻击判定，可以射杀敌人.

武将成长

武将成长想必是大家比较关心的地方。现在就来一个详细说明。武将成长的基本流程和“《真·三国无双》系列”有一定区别，大致分为获得武勋→能力成长→技能习得。

1.获得武勋：武勋就是经验值，打倒敌将就能拿到武勋，但无论打倒多少敌兵都拿不到武勋。打倒敌将时会出现勋功道具，这是武勋的主要来源。而完成关卡要求玩家达成的事件，过关后也会得到额外的武勋作为奖励。

2.能力成长：能力成长就比较特别了。过关后，电脑会根据玩家在本关的表现给出4个方面的评价，玩家在哪一方面表现比较突出，对应的能力就会大幅度上升。因此要想能力全满的话，就得仔细研究一下这4个方面所对应的能力了。下文中的奥义评价主要是指一次用无双奥义击破的敌人数量和本关内用无双奥义击破的敌人总数。

破关时间：影响移动力、骑乘攻击力与骑乘防御力。

勋功道具：影响普通攻击力、普通防御力。

任务达成：影响跳跃力与回避力。

奥义评价：影响间接攻击力、间接防御力。

3.技能习得：以下是目前已知的技能。

[illegible]

新武将作成

相信新武将作成是最吸引玩家的设定之一，游戏中最多可以作成15名新武将。现在就把新武将作成的流程公布一下：

首先当然是选择名字和造型了，之后要选择武器进行修行。修行按一年12个月进行，每个月都可以进行不同的修行，依修行成绩新武将的能力会发生变化。最后一个月为各大名的登用试验，各大名的测验种类不同。通过之后就可以保存该武将，在“无双演武”模式中使用。但如果失败的话，这个新武将就失败了，玩家得重新再造一个。

注目度

当大家看到这本杂志的时候，想必已经在玩《战国无双》了吧？由于期刊出版时间的关系，这期未能为大家献上本作的攻略，请大家见谅。身为无双总帅的纱迦将在3月B上为大家献上本作的最强攻略，请大家捧场！

文：纱迦

影之心Ⅱ	ARUZE	RPG
PS2	预定 2004 年 2 月 19 日	日版
限定版 9800 日元		

SHADOW HEARTS II

2001 年推出的《影之心》在业界及玩家中赢得了一致好评，3 年后的今天，《影之心 II》也即将闪亮登场。作为 ARUZE 本年度的首款大作，他们在这部作品上的宣传攻势可谓是不遗余力。本作的背景被设定在了1915年，也就是第一次世界大战的阴云已弥漫欧洲的那个年代，而舞台则是从欧罗巴及至极东之巅的整个世界。自从受命率队前往多雷米村教堂消灭恶魔的德军少尉卡琳与恶魔（前作主人公威尔）再度相遇的那一刻开始，居于历史里侧的命运之轮，便再度开始了转动。

从游戏的两个体验版看来本作的画面素质虽有所提高，但还未能给人以惊艳的感觉；而由光田康典担纲的音乐目前也未看出什么过人之处。游戏的真正卖点应该在于战斗系统及剧情部分，本作的战斗依然延续了前作大受好评的“审判之轮”系统并对其进行了改良，而新要素“连携攻击”的加入更是使游戏的战略性及爽快度大大加强。

审判之轮再度转动！

注目度

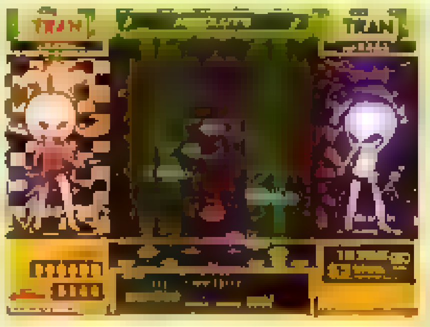
从目前公布的情报来看，《影之心 II》已经完全具备了成为一款大作的条件，而从 ARUZE 对其的宣传力度上看来，他们也有意将其打造成为本公司的王牌 RPG 产品，因此我们才会为它打出了四星的注目度，相信 ARUZE 带给玩家的会是又一次惊喜吧。

文：卡伦

POP N MUSIC9	KONAMI	MUZ
PS2	预定 2004 年 2 月 19 日	日版
对应 POP'N MUSIC 专用控制器		

跨越无疆界的音乐极限

打破了以往以流行音乐为题材的MUZ 游戏模式、集合了不同国家、不同类型和不同感觉的数十首音乐、简单易懂的游戏界面和操作、在街机厅中总会有一大群人围观的音乐游戏——“《POP'N MUSIC》系列”新作即将与大家见面。虽然系列作品在街机平台上已经推出到《POP N MUSIC10》了，但每次移植到家用机后必定会引起一阵新的音乐游戏浪潮。因为家用机版除了比起街机版有更多的歌曲选择外，还增加了不少新的模式，比如像前作《POP'N MUSIC8》中的双六模式（すごろく de8），不但能增加游戏的挑战性，还能利用在此模式中取得的密码到官方网站中登陆自己的成绩。本作除了有5键和9键两种难度各异的玩法外，最吸引人的还是紧张刺激的对战模式。在对战模式中不但要依靠连锁取得高分，还要利用“必杀技”不断妨碍对手，非常有趣。



注目度

系列作品除了可以感受动听的音乐外，最吸引人的还是在家中也可以享受到与街机厅中相同的乐趣。可惜 PS2 版的 POP'N MUSIC 专用控制器价格昂贵，相信很多玩家都无福消受。不过大家可以放心，因为使用手柄依然可以感受游戏的乐趣。

文：猫太

COOL GIRL	KONAMI/TAKARA	ACT
PS2	预定 2004 年 2 月 19 日	日版
DVD-ROM x 2		

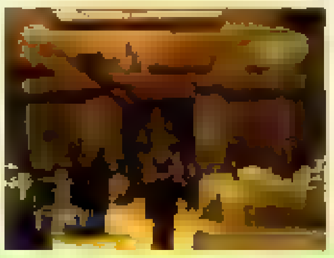
COOL GIRL

美女潜入大作战！

根据动画、漫画、小说、电影改编的游戏，如今已经不新鲜了。不过根据模型改编的游戏还是很少见吧？《COOL GIRL》（美版名为《CY GIRL》）就是这样一款游戏。COOL GIRL 是由12位性感美丽的战斗女郎组成的谍报组织，这次游戏的主人公是其中人气最高的两位角色：编号 CG01 的艾斯（CE）和编号 CG08 的飞鸟（ASKA）。其余的COOL GIRL 们将作为 NPC 协同她们作战。

▲艾斯……《潜龙谍影》的感觉。游戏中可以把敌人的武器夺过来作为己用，还可以同时装备两把不同的手枪。

▲飞鸟是一位漂亮的女忍者，用她进行游戏时，就有玩《天诛》的感觉。此外，她的刀技异常华丽，目前已经公布了天舞一闪斩、疾风迅雷斩、青阵风涡旋这3种必杀技。



注目度

游戏令人惊异地采用了 2 张 DVD-ROM，这是因为游戏采用了将两名女主人公的故事彼此相连的双重故事系统，让玩家可以更加深入了解整个故事。从试玩版的情况来看，游戏的素质尚可，但在视角、动作方面还有待提高。本游戏的限定版赠送两名女主人公的模型，还是有一定“杀伤力”的。

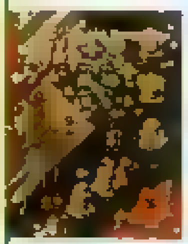
文：纱迦

武装飞鸟 1&2	X-naut PSIKYO	STG
PS2	预定 2004 年 2 月 19 日	日版
推荐年龄 12 岁以上		

射击迷的终极收藏品！

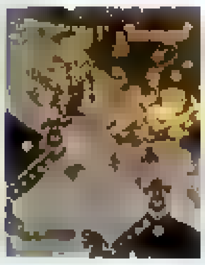
彩京的名作“《武装飞鸟》系列”再次复活！这一次的 PS2 版《武装飞鸟 1&2》顾名思义，乃是将一代、二代合二为一的一作。此前一代推出过 SS 版，二代只推出过 DC 版，现在只需购买本作即可将两款经典完全收藏了！

武装飞鸟 1994 年



系列第一作，难度之高在当时的 STG里首屈一指，充满魔法与奇幻的世界观更是令人流连忘返。彩京请来中村博文担当人设，为游戏增色不少，至今仍是街机纵版STG史上经典名作。

武装飞鸟 2 1998 年



系列第二作。游戏依然保持了超高的难度，并引入了接近攻击、连锁得分等多项全新系统。游戏人设是夏元雅人，DC 版更请来置鲇龙太郎、冬马由美等大牌声优助阵，史上最高！

注目度

此作为纯FANS 向的作品。当然如果您对 2D STG 至今仍情有独钟的话，那么你没有任何理由错过它，因为这两作都是公认的经典。游戏只包括街机版的全部内容，不包含家用机版的原创要素，比较可惜。游戏没有其他的赠品，也没有限定版，如果附送中村博文和夏元雅人两位大师的画集，想必会吸引更多人的目光吧？

文：纱迦

最终幻想X-2国际版+最终任务　SQUARE ENIX　RPG

PS2　发售日 2004年2月19日　日版

对应周边未定　推荐玩家年龄　全年龄

经典重临！好戏再现！

ファイナルファンタジーX-2

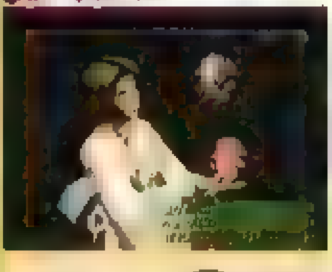
FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL+LAST MISSION

作为2004年春季2月游戏狂潮PS2三巨头之一（其余两个是2月11日发售的《战国无双》和2月26日发售的《鬼武者3》），《最终幻想X－2国际版＋最终任务》（以下简称为《FF X－2国际版》）充分显示了其强劲的霸气。与其他两个是新作不同，《FF X－2国际版》充其量不过是一个加强版游戏，但仅靠"FF"的名气足以让它撑起一片天空。而且与原来的《FF X国际版》新增内容较少不同的是，《FF X－2国际版》除了增加新服装和新BOSS之外还有"最终任务"这一全新的模式。在此模式中我们可以看到制作人进行了新的尝试，虽然形式上有些类似"《风来的西林》系列"，但由于它名叫"FF"，所以一定是满载了《FF》的要素！另外，游戏中奥隆、泰达等原《FF X》人气角色也将登场，相信这款游戏足以让你乖乖掏出钱来将它带回家。

新增服装

早就从原来的几次制作人访谈中了解到SQUARE ENIX决不会只增加一套服装这么简单，果不其然，新的服装又公布了！这次的服装一改上次的超能力少女装那种充满未来色彩的感觉，来了一个一百八十度的大转弯，变成了充满了传统和风气息的服装——祭祀士。我们可爱的尤娜身着日本传统的浴衣登场，仿佛是参加花火大会。换装成这套服装的尤娜使用的特技也很具有祭祀风味，当我们看到尤娜点燃花火、踢出木屐时一定对制作人的"趣味"佩服得五体投地。

新服装 祭祀士



身着浴衣的尤娜尽显日式少女的那种典雅美感，不过手上的两个花火一看就知道这个姑娘一定不是好惹的人物。这套服装是从玩家当中征集来的，而设计这套服装的是一位只有8岁的小姑娘。

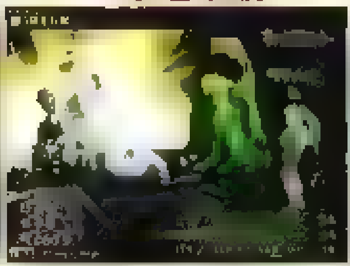
尤娜版本

技巧

爆炸花火

▲对敌单体造成伤害的攻击，花火发出五彩缤纷的火光真是漂亮极了！

冰之木屐



▲尤娜将脚上穿的木屐踢出去，如果是竖着落地就会发动ブリザガ2（效果相当于发动2次ブリザガ）。

线香花火

▲蹲在地上点燃线香花火为自己回复HP，与此同时还可以治疗异常状态。

新增CG动画

在《FF X－2国际版》里对原有《FF X－2》里的某些CG动画进行了一些修改，这一举动也是让玩家期待度大增的地方，下面我们看到的一组图就是经过改动过后会在《FF X－2国际版》里出现的CG，相信玩过《FF X－2》的玩家一眼就能知道这是那个情景。

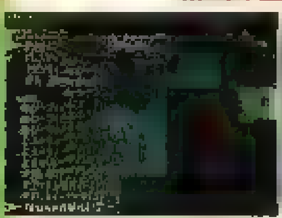
最终任务

根据我刊前几次的介绍，相信各位玩家已经知道《最终任务》部分是在一座高塔内进行冒险，而这座塔里的迷宫是自动生成的，进行方式类似于《风来之西林》。塔最高有80层，而在冒险途中如果处于战斗不能状态的话就会以失去一些道具并且出塔。另外，塔里每5层有一个存档点，看来厂商还是很体贴玩家的嘛。

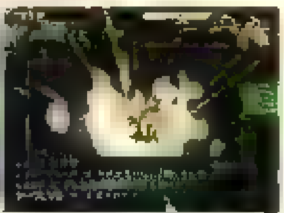
魔书

塔里有各种各样的魔书，其中最引人注目的就是服装合成秘传，如果活用这种魔书是可以让服装升级的，当服装能力提升后，不仅HP上限会增加，攻击力等能力值也会增加，所以说魔书是通关的关键道具也不为过。

服装合成秘传



▲选择魔书之后就可以看到能够合成的服装了。



▲对同种服装进行强化。

战斗员的指南

▶变成战斗员之后全部技能的MP消费变为1。

技能

在塔里根据身着服装的种类可以使用相应服装的技能，不过发动这些技能会消耗相应的MP。

波纹

▶传说中的隐藏服装着ぐるみ上的技能，可以将角色前后左右的敌人弹开。

角色变换

◀交换操纵的角色，在使用特定角色的技能时，这将是最好的方法。

迷宫最上层

当尤娜一行踏上塔的最上层时，迎接她们的是一个巨大的怪兽，看来要想看到真正的结局，不打败这家伙是不行的了。

新增BOSS

之前我们介绍过，在《FF X－2国际版》有一个怪兽斗技场，而在这个怪兽斗技场中会出现一个强大的BOSS，一看外形就知道不是一个容易对付的家伙，期待它对玩家带来更大的麻烦。（笑）

注目度

毫无疑问，《FF X－2国际版》是本月游戏狂潮中最具吸引力的游戏之一。不说其他的，光是游戏里《最终任务》部分就可以单独拿出来做一个游戏了，再加上在《FF X－2国际版》又可以看到《FF X》所谓的真正的结局，相信只要是喜欢《FF》的玩家一定都会仔细玩上一番的吧。此外，游戏中还附有夏季将要推出的DVD《最终幻想Ⅶ　圣童之子》的预告，这不得不说是游戏吸引玩家的又一利器。

文　邪魔天使

线上炸弹人　HUDSON　MMOACT

PS2　预定 2004 年 2 月 19 日　日版

只对应 PlayStation BB

让我们疯狂地轰炸吧！

从FC上的初代《炸弹人》开始，HUDSON一直都在为这款爽快的爆破游戏尝试各种各样的突破，从原始的ACT进化成RPG、SLG等形式。在现今这个网络发达的年代，看来我们的炸弹英雄们也要搞一搞突破，摇身一变成为了可以同时支持8人对战的MMOACT——《线上炸弹人》。该作最大的特点是能通过PlayStation BB在网络上与朋友们对战外，还可以创造自己喜欢的炸弹人造型。当然，作为网络游戏必不可少的聊天室也会在本作中登场，这样就可以在战斗后一起畅谈，从中总结经验或者结交朋友了。游戏的玩法与最传统的《炸弹人》基本一致，利用道具强化自己，再使用炸弹把敌人逼在死角将其消灭。本作的战斗舞台一共有10个，而在舞台中所设下的陷阱更是数不胜数。

注目度

其实家用机版的线上纯对战游戏的确是屈指可数，像这种操作简单且乐趣无穷的对战游戏适合任何年龄层的玩家。尤其是一些LightUser，要想更快地了解网络游戏最好的选择还是这款《线上炸弹人》了。不过由于硬件的要求和收费的问题，估计在国内只有少数玩家能尝试这款游戏了。

文　猫太

世界足球 胜利十一人7国际版　KONAMI　SPG

PS2　WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL　预定 2004 年 2 月 19 日　日版

对应手柄分插器、硬盘、网络数据更新　推荐玩家年龄　全年龄

◆包括解说、菜单、球员名单在内，将有日、英、德、法、西、意6国语言可供选择。◆俱乐部阵容更新截止日期为1月。◆对应前作记录，包括球员名、EDIT的球衣、队旗以及WE-SHOP的种种要素都可以继承。◆尤文图斯与费耶诺德两支俱乐部的资料完全实名化。◆能够修改门将的球衣以及球场的名字。◆加入更多的射门动作以及个性化的球员庆祝动作。◆MASTER LEAGUE的规则不会有变化。◆手球的出现频率将大幅下降。有效的正面铲球不会被吹罚。◆2月19日还将推出系列的首个限定版！这个与著名运动品牌adidas合作的限定版将会附带一件adidas生产的白色运动服，上面会有原创的《WE》LOGO。这套限定版的售价为12900日元。

完成度已达到100%！只待发售！

注目度

当大家拿到这一期杂志的时候，估计离2月19日这个发售日也不远了！按照惯例，《国际版》将在诸多细节上进行强化，根据制作人高冢新吾的说法，《国际版》将是比《最终进化版》完成度更高的作品！按照历作加强版的表现，相信这一次也不会让我们失望。

文：GOUKI

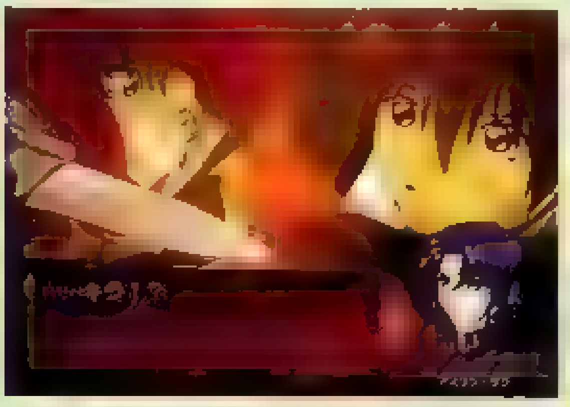
高达游戏的王道！

SD GUNDAM G GENERATION SEED

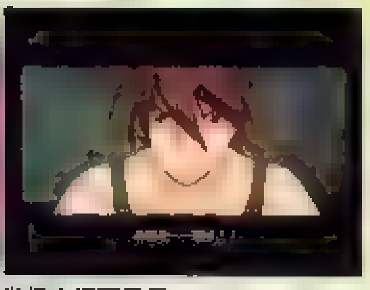
虽然本作以前不久播映完毕的《机动战士高达SEED》作为主要的卖点，但作为"《SD高达G世纪》系列"的最新作，游戏并没有任何的水分掺杂在内，以往历代的高达作品将悉数在本作中出现。与以往作品不同的是，本作增加了许多新的要素，其中还包括了难度的选择。

THEATER 模式

本作除了有之前我们介绍过的SEED模式和GENERATION模式外，还有一个THEATER模式。在游戏中出现过的动画、事件等都能够在这里再度欣赏。



▲各个作品中的经典场面在游戏中都会得到完美再现！



▲各个角色使用必杀技时的特写画面，熟悉他们的玩家大概会觉得亲切不已吧！

SD高达G世纪SEED　BANDAI　S·RPG

PS2　SD GUNDAM G GENERATION SEED　预定 2004 年 2 月 19 日　日版

推荐玩家年龄　全年龄

游戏难度

从GBA版的《SD高达G世纪A》开始，该系列加入了难度的选择。不过在GBA版中，游戏只有NORMAL和SPECIAL两个难度。而本作则共有SITUATION、NORMAL和SPECIAL三种难度可供选择，SPECIAL难度最高，SITUATION难度最低。另外，只有使用NORMAL难度将游戏通关一次以后，才能够选择SPECIAL难度。在SPECIAL难度下，敌人的数量和能力都会大大提高。不过过关后，也能够得到一些特别奖励。比如说，在NORMAL难度下完成某关后，虽然可以立刻进入下一关，不过却得不到任何奖励，但在SPECIAL难度下打完该关时，便能够获得战舰ARGAMA。而且关卡的难度越高，那么过关后得到的奖励也就越丰厚！

注目度

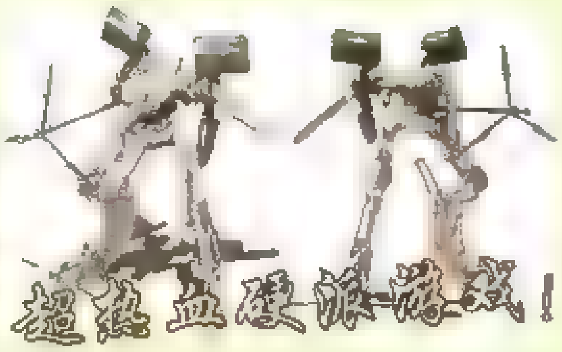
GUNDAM，这个几乎已经快成为真实系机器人代名词的东西，在日本、在国内都有着难以计数的FANS。"只要是高达的东西，就一定能够赚钱。"这一说法在日本基本已经成了定式。到底本作能够取得什么样的成绩，就要看那些高达的FANS会不会买帐了。（笑）另外，在商店里提前预约本作的话，那么玩家便有机会得到《机动战士高达SEED》的系列人物POSTER。

文·沙罗

铁骑大战 | CAPCOM | ACT

Xbox 铁骑大战 预定2004年2月

本作是模拟操纵机器人VT(Vertical Tank)的大型动作游戏《铁骑》的续作。与前作相同，本作也必须使用大型的专用控制器才能够进行游戏。除此而外，本作将对应Xbox Live，支持网络对战。而单机游戏方面，游戏也加入了新的高难度等级，这是专门为那些狂热的FANS准备的。(需要注意的是，上网游戏与单机游戏不同，还需要专门的帐户及密码才行。)



游戏的最大特征是能够5人一组，进行最大为5人对5人的小队战斗。在支持了网络对战以后，在线游戏应该会成为玩家们的首选项目。游戏中登场的各种各样的VT以及相关的机动力、火力和类型都会有若干的变化。不管自己的水平如何，都能够在网络上找到合适自己的队友并与之组队，相信这样的战斗会令游戏的乐趣倍增吧。

由于本作是一款彻底追求真实性的游戏，所以从游戏的画面到机体的操作，完成度都可以说是超越了100%，是一款连操纵都极难上手的硬派游戏。初次玩到这款游戏的玩家，可能都是一些无法顺利掌握操作技巧的菜鸟吧？不过呢，只要反复的练习，同时和其他的朋友们互相交流心得，相信很快便能够掌握一切操作及战斗时必要的技巧。制作人员们还为单机游戏设置了数量众多的任务关卡，即使无法在线游戏，玩家也能够体验到操纵VT进行战斗的快感。

战役模式

在该模式下互相战斗的两个势力的战斗结果均能够详细地表示出来。只要在8回合内累积足够的类似点数之类的东西，最终便能够获得胜利。由于一切战斗结果都能够一一在之后的SESSION中得到反馈，所以紧张感自然不同于个人战。另外，电脑会自动根据SESSION得出的结果给予玩家一定的补给点数。这样玩家便能够换乘其他更加强力的机体了。

值得一提的是，无论是机体击破数、命中率还是其他的战斗资料，在游戏中都会有一个排行榜自动将数据排名。有自信的玩家可以向第一名发起冲击！

自由任务

可以说，这是为了对应单机游戏的玩家的模式，游戏的难度也相对较低。玩家只需要选好地图、设定好规则便可以立刻进入战斗。无论是小队战还是混战都能够自由设置，非常方便。不过，在自由任务模式中双方战斗的结果将不会在两势力的势力图中显示出来。而且该模式与战役模式中使用的角色，都需要另外作成才行。

注目度

由于该游戏在国内十分罕见，且价格昂贵，再加上游戏难以上手，所以相信能够玩到的人是少之又少。如果去掉那庞大的游戏控制器的话，可能游戏的普及量会更高一些吧……这里友情提醒一下，本作的网络对战和单机游戏时感受到的乐趣，是完全不同的哦。

文：沙罗

大家的塞尔达 大家的快乐传说

塞尔达传说 四支剑+ | NINTENDO | A·RPG

NGC ゼルダの伝説 四つの剣+ 预定2004年3月18日 日版

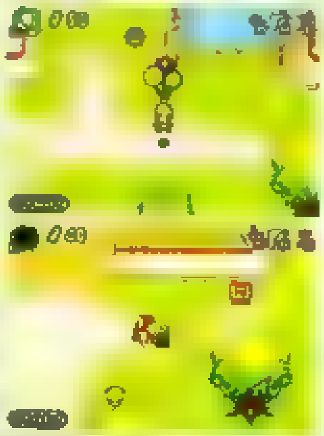
对应NGC GBA专用通信线

在2AB的合刊中，本作作为推荐作品已经为大家介绍过了。本来游戏的发售日眼看就要到了，不过就在大家开开心心过新年的时候，任天堂公布了一条消息，宣布游戏的发售日向后推迟一个月，变更为2004年3月18日。至于变更的原因我们不得而知，不过无非是存在BUG或者调整档期这样的原因。任天堂的游戏一向没有太多的BUG，因此调整档期是比较合适的理由。不过对于玩家来说，虽然游戏的品质可能因此得到提升，但是延期总是不太爽的！（笑）

海拉尔大冒险

游戏人数　1～4人

将GBA版《四支剑》的精神发扬光大的一个模式，通过多人的合作和竞争，利用传统的道具系统解决各种谜题，救出被风之魔人抓走的塞尔达公主。NGC版的画面自然非常强大，而新增的道具也使得游戏的变化更加丰富，采用和GBA联动的方式让游戏时的紧张感得到了进一步的提升。这个模式进行单人游戏时不用和GBA联动，其他同伴的行动需要玩家发出指令进行指挥才行。



印章迷踪

游戏人数　1～4人

游戏的竞争要素的另外一种表现形式，不要求击倒对手，而是更加强调利用道具为自己制造有利的条件。而这个模式的游戏则以GBA为主，NGC和大电视屏幕则成了辅助道具，因此在游戏时的感觉也和其他两个模式有所区别。

暗影之战

游戏人数　2～4人

去掉了“海拉尔大冒险”中的解谜以及合作要素，要求玩家利用场景中的环境以及各种道具击败对手以获得更高的评价。因为无法和电脑控制的角色战斗，所有要求至少有两名玩家才能进行这个模式。

注目度

其实这款游戏该说的也都说了，相信大家对它也有个比较清楚的概念了！不过为了让大家在发售前不要忽略了它，阿修罗在这里还是要唠叨几句……

首先，本作并不是系列正统的续作（根据计划，NGC版《风之杖》的续作会在今年的E3上公布），所以在玩法和感觉上可能会和正传相差不少，诸位玩家的心里应该有个数！其次，顾名思义，游戏的特色一定要在多人合作时才能充分发挥出来，这样玩家才能体验到开发者想要带给大家的真正的乐趣。虽然游戏存在一人玩的模式，但充其量只是对单人游戏性不足的一个补充，不足以代表整个游戏。

文　阿修罗

鬼武者3 CAPCOM ACT
PS2
鬼武者3 预定2004年2月26日 日元

万众瞩目！发售前最终报道！

在游戏临近发售之时，官方放出了大量有价值的情报，其中包括两名主要角色的全新消息。这两名角色不但是游戏剧情中不可或缺的人物，他们与游戏的全新系统也是密切相关的。看完这篇介绍后，你就只需要耐心等待游戏发售日的到来了。

米切尔·奥

和雅克·布朗一样隶属于法国陆军，现任中尉，是雅克的恋人，头脑明晰，人缘极好，拳脚功夫和她的枪法一样出色。

大家对游戏序幕所发生的事情想必已经非常熟悉了：1582年6月2日当左马介冲入本能寺欲杀信长之时，突然发生了时空异变，这导致2004年的巴黎也突然遭到大量幻魔的进攻。法国陆军的武器对幻魔完全无效，因而节节败退。正当雅克束手无策之时，左马介突然出现并为他解了围。

而此时的米切尔正在凯旋门下，面对幻魔的进攻，米切尔沉着应战。得知雅克安然无恙的消息后，她决定把雅克的儿子亨利救出来。目前已经确认可以操纵米切尔在巴黎圣母院这个场景中行动。按照剧情的安排，米切尔还会与阿儿、左马介等人见面。

米切尔的武器是冲锋枪。比[illegible]是构不成威胁的，但不知为什么米切尔的冲锋枪对幻魔很有效。米切尔还可以投掷手榴弹，甚至可以利用冲锋枪使出一闪。

阿儿就是在此前的影像中就已经出现过的“小天使”，本来以为她只是一个与剧情有关的角色，但没想到她与今作的系统有着莫大的关联。阿儿其实是鸦天狗族的少女，鸦天狗族向来都是鬼一族的帮手。阿儿身高只有30cm，另外她可是一位女性哦。

天狗宝箱： 在正常游戏时玩家可以从宝箱中得到各种道具，但有一种天狗宝箱是看不见的。这个时候就需要让阿儿出动了。一般说来，天狗宝箱里面的道具要比普通宝箱里面的道具好一些。天狗宝箱所在的位置都有特定标记，玩家看熟了自然会明白。不过也有一些比较隐蔽的宝箱，看来需要进行地毯式的搜索。

羽织： 前两代中就已经出现过的防具概念，在本作中会得到进一步强化。不过这种名为羽织的防具不是装备在左马介和雅克身上的，而是装备在阿儿身上的。羽织的种类有8种，性能各不相同。阿儿装备了某种羽织之后，左马介和雅克就会具有相应的能力。目前已知青羽织是用来提高吸魂速度的，白羽织可以在静止的情况下回复体力，黄羽织可以提高黄魂的出现几率。从这些情况来看，羽织的作用和二代中的首饰倒是颇为类似。由此看来，应该还会有提高红魂数量、可以看见隐藏宝箱、消费体力使出一闪等作用的羽织。

阿儿一出来并没有所有的羽织，玩家要在游戏中找到后才能给阿儿装备。而羽织有等级的设定，等级不够的话也不能装备。羽织的等级是用一种名为木灵的道具表示的，木灵达到一定数量，才能装备高等级的羽织。

时空移动： 阿儿是推动剧情发展的关键人物。游戏开始后不久，左马介来到了2004年的法国，而雅克却来到了1582年的日本。而在两人之间传递信息的使者，自然就是阿儿了。阿儿拥有时空移动的特殊能力，在她的帮助下，两位主人公才得以穿梭时空。而游戏的剧情自然不用说，肯定是比前两代还要光怪陆离了！

▶▲强敌“光武”！在东京游戏展和[illegible]版中作为守关BOSS，拥有很多不能防御的招式，令当时试玩的UCG小编大呼“厉害”！与它的战斗在一栋大楼的楼顶上展开，当玩家打到这里时请务必留心此处超强的背景！

▲▶一代中登场过的马塞拉斯，一手拿刀一手拿盾是其最大特征。在天守阁上被左马介击败后，基尔丁斯坦又做出了被称最高杰作的马塞拉斯改。这回在二代中登场的是马塞拉斯的完全体——马塞拉斯·极。不过看样子似乎智慧更低了……

▲▶只在一代中登场过的智慧幻魔基尔丁斯坦总想成为幻魔王，马塞拉斯就是他的作品。在本作片头中出现的巨大飞行船就是他做出来的，他还把森兰丸改造成了究极的战士。

注目度

刚刚得到的消息，《鬼武者3》香港、台湾行货版的预订情况创下历史新高！前两代（特别是二代）超高的游戏素质是销量的保证，而CAPCOM的大力宣传和誓创PS2最强画面的决心也给了玩家无穷的信心。能否打破二代百万套的日本国内记录目前还很难说，但相信二代在欧美市场上一定大有斩获！

文、纱迦

死或生在线 TECMO FTG

Xbox

DEAD OR ALIVE ONLINE

据目前的消息，本作能够与暂时只公布了游戏名称的《DEAD OR ALIVE Code：Cronus》互相联动。不过据称该作将不会是一款格斗游戏。而其他方面，本作将会新增两位女主人公霞和绫子过去的剧情。该故事将以她们的流派“霧幻天神流”为主线展开。也许从中我们能够更进一步了解到绫子讨厌姐姐霞的原因（当然也不排除由于绫子喜欢她们的哥哥疾风这一可能性）和一些相关秘密。

THE DANGER ZONE

THE DANGER ZONE 向来都是“《DOA》系列”的一大特色。关于其详细的介绍我们之前就已经进行了介绍，现在我们将其进行了汇总，对它还不是太了解的玩家，可以借此机会作一个大概的了解。

▲初代的游戏画面 或许现在看上去确实很差 但想当初它可是画面最强的 3D 格斗游戏啊

爆炸型场地

一旦将对手击飞至墙壁上，便能够自动给予追加伤害的场地。墙壁上装置了电网、炸药等可怕的机关，每当角色撞上去时便会发生爆炸。而且根据3代的系统，此时我方还能够进行一次追加攻击。（浮空后再击飞撞墙的话不能追加攻击）

落下型场地

这种场地往往拥有多个高低不一的空地。战斗刚开始时角色位于场地最高处，随着战斗的白热化，角色们常常会被打出当前场地，掉到另一个位于低处的场地上。随着场地间的高低差不同，掉下时受到的伤害也会有所差别。（最令人匪夷所思的就是人从高处跳下竟然毫发无伤）

光滑场地

这类场地上积水和积雪很多。所有的打击效果都能够造成CRITICAL伤害。在这种场地下，平时一些不太好使的浮空技都能够轻易发挥预想以外的作用，即使是普通的攻击，也能够让对手出现较大的硬直时间。

▲去年游戏展上 Xbox 展台的小姐服装，没想到现在却穿在了两位女主人公的身上。

空中型场地

初代中的吊桥就属于这种场地。浮空技在这种场地上往往能够发挥出最大的威力，由于打点高，所以之后的追加攻击也能够给予足够的伤害。对手落至地面时的时间和轨道的不同，也同样能够使伤害产生变化。（该场地是否出现在游戏中暂时未定）

斜面型场地

顾名思义，整个场地都是一个斜坡。其实这种场地在3代中经常出现。斜坡造成的高低差除了能够让玩家对浮空的对手给予更多的追加攻击外（对手处于低处时），掉至地面时对手也会不断进行翻滚。不过，这类的场地还从没有以一个单独的形式出现在游戏中过，此次的出现，相信是为4代的制作做铺垫吧。

◀霞的圣诞新装颇为抢眼，她的圣诞装手办将随特典一起发送！不知道又会有多少人为这手办而疯狂抢购呢？

注目度

姑且不说本作中收录了原汁原味的初代游戏，连画面都与以前无甚区别，光是能够进行网络对战，这就足以令TECMO的制作人员们自豪上一阵子的了。更何况，绝大多数的玩家都是“醉翁之意不在酒”……大批全新服装的亮相，恐怕才是游戏的一大卖点吧。 文：沙罗

忍者龙剑传 TECMO ACT

Xbox

TECMO曾经在FC平台上推出的三部经典游戏——“《忍者龙剑传》系列”相信曾经感染过了一代玩家。而本作，则是以FC版的前几作为基础，以高超的动作性和独特的世界观为最大特色的全新忍者动作游戏。至于玩家操纵的主角，则与前几作完全相同，依然是隼流忍术的首领——现代的超级忍者隼龙。

故事模式

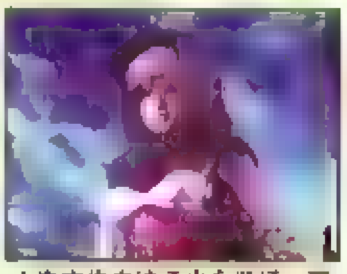
本作的故事设定在《DOA》的2年以前。在本作中登场的绫子当时也只有14岁。据说本作的剧情将通过对绫子的描写而衬托出几位主要角色的特点。甚至有消息称许多在“《DOA》系列”中无法得到详细解释的人物关系，在本作中都能够找到答案。

隼龙在外出收集重要情报的时候，他的村庄遭到了一个名叫VIGOR EMPIRE组织的屠杀。得知此消息的隼龙立刻动身准备赶回村中，但途中却受到了妖忍部队的重重阻扰。从这里开始，玩家便要施展出自己的本事（不对，是隼龙的本事），打败前来阻拦的部队，解救自己的村庄。一路上隼龙除了要对付普通的忍者外，还要面对如装甲车，战斗直升机等现代化的武器以及一些来历神秘的怪物。

▲这位女士的身分我们暂时还不得而知。不过值得庆幸的是，她是站在隼龙这边的。

丰富多彩的动作和武器

从官方公布的影像中我们已经可以看到，隼龙能够使用的武器非常丰富，光是能够辨认出的武器就已经超过了10种！这其中包括了刀、剑、双节棍、弓箭等冷兵器，而且像装甲车这样的大型兵器，还需要特定的弓箭才能够消灭！而隼龙的动作之丰富也同样令人过目难忘。在持有不同武器后，他的动作自然会产生相应的变化，而最绝的，是他在《DOA》中的部分招式，也同样能够在本作中使用——比如他的成名绝技“饭纲落”。另外，他的许多动作，比如跳墙动作几乎与FC版一模一样，相信这也能够唤起许多老玩家的“怀旧意识”吧！虽然有人对游戏中隼龙速度过快，是否会造成玩家的不适应这点持有质疑，但制作人坂垣却自信满满地称“完全不必担心”，到底成品中的隼龙会是什么样，就让我们再耐心等等吧。



▲在本作中绫子也会登场 而且她的手办还会作为预约特典赠与玩家哦

绚丽多彩的游戏场景

本作在场景方面也是下足了功夫。按照制作人的说法，他们对背景的每一个细节都力争做到细致入微，且尽量让人看上去不会有那种刻意炫耀出来的感觉。跟《DOA ONLINE》一样，场景中最出色的还是光影效果。无论是什么场景，每个不同角度照射出来的光线以及映在角色身上的光芒，看上去都非常逼真，令人惊叹。

▲图中的场景非常眼熟 似乎就是《DOA3》中的某一场景哦

注目度

说到今年将要发售的Xbox大作，本作绝对占有一席之位。除了上面所介绍的内容外，本作还将对应Xbox Live，另外，据闻游戏中还将加入FC时代的“《忍者龙剑传》”系列（《忍者龙剑传》、《忍者龙剑传Ⅱ 暗黑邪神剑》、《忍者龙剑传Ⅲ 黄泉的方舟》）作为隐藏要素。不管是真是假，这款游戏本身就已经足够我们翘首以待了 文：沙罗

你的任务就是在火海中拯救生命！

继95期对本游戏的美版进行介绍之后，多边形对这款游戏的期待度大幅上扬，没想到开年一来，就发现办公桌上放着一张《18局消防员》的最新试玩版，大兴奋啊！废话就不多说了，立即投入到灭火救人的工作中去吧…

18局消防员	KCET	ACT
PS2 Firefighter F.D.18	预定2004年2月26日	日版

游戏操作

游戏中提供了三种操作方式，这大概就是正式版的操作方式了，其中推荐"Standard A"的方式给玩家，列表如右。在另外两种操作方式中，"Standard B"与前者的区别在于右摇杆的方向控制是反向的，"Simple"操作方式简单，但是最大的缺点就是喷水时无法移动，所以不建议玩家使用。

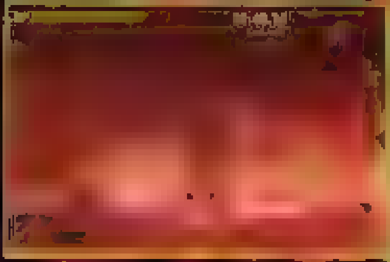
打开物品栏之后用上下来选择物品，○键进行使用或装备。装备灭火工具之后按R1键喷水，右摇杆控制方向。某些门可以按○键踢开。如果深陷火海无法自救的时候按□键招呼同伴来增援可解一时之危。斧头则是用来劈开阻挡去路的障碍物。游戏中同样提供了很多补给药品来回复体力。

选择键	打开物品栏
开始键	暂停游戏
十字键　左摇杆	移动
右摇杆	控制喷水方向
×键	闪避（配合方向）
○键	动作（踢锁等）
□键	呼叫增援
L2键	更改喷水方式
L1键	锁定喷水方向
[illegible]	使用道具（喷水、劈斧等
[illegible]	蹲下
[illegible]	视角切换

试玩体验

这次试玩版虽然只提供了游戏中的第一个关卡，但是玩起来依然干劲十足。在选择完操作方式和游戏难度之后就进入游戏，我们的主角——第18消防局的主力干将——迪恩·麦克葛雷格接到火灾警报之后，第一时间赶到了火灾现场。这次火灾发生在一条地下隧道里，连环车祸引起的爆炸和火灾使隧道变成人间炼狱，情况非常危急，但是身为一名消防员此刻怎能有片刻犹豫，迪恩抱起消防水龙头就冲进了火海。

玩家不仅要面对炽人的火焰，还有随时可能爆炸的车辆，另外还有不知道什么时候会从头顶砸下的天花板碎石，真是危机重重啊！除了要扑灭火焰之外，更重要的任务就是将所有的幸存者在被大火和烟雾吞噬之前将他们救出生天，在幸存者生命垂危之际更是要冒着极大地危险冲入火海，才能挽救他们的性命，玩到这里的时候多边形才真正感受到了消防员那种"奋不顾身，舍己救人"的大无畏精神啊！当然，要拯救他人的生命也不能忘记好好保护自己，多边形已经好几次在刚刚找到幸存者的时候却被头顶落下的天花板砸死（汗）。



游戏中KONAMI对"火"的设定非常巧妙，例如一般的火苗用水就可以扑灭，有一种带有红色烈焰的火会向外溅出火球，被这玩意儿碰到可不是好玩的，而且被扑灭所需要的时间也稍长，而本关最后还会出现"BOSS火焰"，一种威力极大的火焰，不但会溅出火球，还会向四周突然扩散，并且有着"HP"的设定，需要用强力灭火剂才能将其快速消灭，玩起来真是大汗淋漓啊！这一关流程不是很长，总共需要解救出16名幸存者，过关后会获得一枚奖章，若将幸存者全部救出以及一口气不接关通关还有另外两枚额外的奖章。

FIREFIGHTER F.D.18™

迪恩·麦克葛雷格（Dean McGregor）

26岁，第18消防局主力干将。每次参加救险都有着"救出所有人"的坚强信念，但是其身后的悲惨过去却不被人所知。

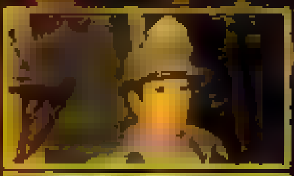
艾米丽·阿文（Emilie Arvin）

23岁，电视台"新闻现场"主持人，对于自己的工作有着执着的追求，每次都能在第一现场取得非常宝贵的资料，却经常因此身陷困境。

杰森·亨特（Jason Hunt）

35岁，Cyclone Networks会社的研究员，非常神秘的一个人物，是游戏中的反面角色，多次火灾的罪魁祸首。

克雷格·安德鲁斯和理查德·格雷斯（Craig Andrews & Richard Grace）



前者28岁，是主角的同事，是一名深得迪恩信赖的搭档，多次在救险中给予迪恩及时的帮助。同样也是一名非常优秀的消防员。

后者52岁，是主角的上司，第18消防局的局长，也是一名与火魔战斗多年的老将，虽然现在已经不参与第一线的救火工作，但每次都会亲临现场指挥，对属下也十分地关爱。

注目度

从试玩版所表现出的素质来看，这是一款绝对值得期待的作品。以前一直担心游戏中"火"的表现会达到一个怎样的程度，但是现在一切疑虑都打消了。游戏中充分展现了消防员们在救火过程中那种令人窒息的紧张感和压迫感，是先灭火还是先救人往往成为两难的选择，更多时候需要玩家冒着被烧死的危险冲进火海去抢救幸存者。本游戏的日版将在2月26日发售，所有玩家都不要错过！

文：多边形

红海2 | KOEI | ACT

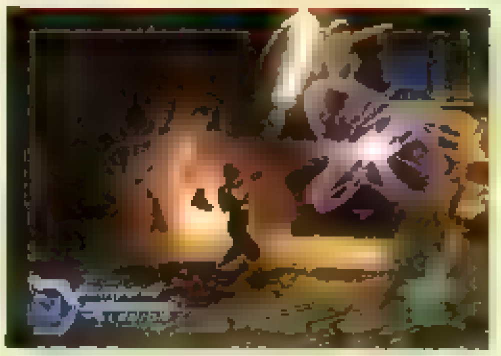
PS2 CRIMSON SEA 2 预定2004年3月4日 日版

对应周边未定

紅の海2 Crimson Sea

科幻版三国无双！

以打倒排山倒海般涌来的敌人为卖点的光荣最新科幻动作游戏——《红海2》，已定于3月4日发售。主人公翔和菲妮为打倒神秘生命体米纳斯，使用各种武器在诸多星球上来回作战！



▲游戏的进行方式为任务制，玩家要在大本营IAG中接受任务，然后根据任务内容来整顿自己的装备。完成任务后可以获得金钱，达成特定条件后还可以获得特殊道具。游戏中的关卡多达60个，每个关卡都有数个不同的任务。每个任务都有不同的要求和限制

▲两位主人公的武器是枪和剑，枪和剑的种类很多，玩家可以花钱购买，在战场上也有可能捡到。强力的武器一定要满足特殊条件才会出现。此外两位主人公还可以使用威力强大的超能力，超能力可以瞬间提升战斗力，引发各种辅助效果，而强力的攻击型超能力更是可以在一瞬间就消灭掉成千上万的敌人。

注目度

前作登陆于Xbox，本来号称要达到百万销量，但由于游戏的视角有致命缺陷，导致游戏最后销量平平。经过一年多时间的酝酿后，这次的《红海2》可谓有备而来。事实上前作还是有很多特色的，只要玩家能坚持玩到最后就能体会到游戏的乐趣。只要视角不再出现问题，本作还是值得一玩的——毕竟和《真·三国无双3》是本家嘛！ 文：纱迦

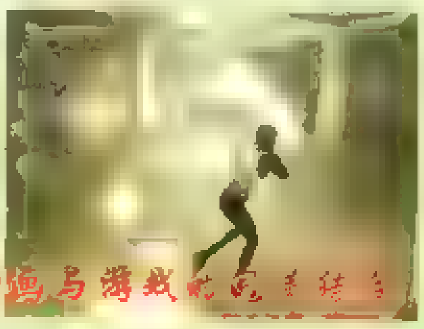
攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX | SCEI | A·AVG

PS2 攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX 预定2004年3月 日版

对应周边未定

攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX

超人气动画登陆PS2必将引起狂潮。不同于其他的日本动画，《攻壳》的影响可以说波及到整个世界，连著名的《黑客帝国》都深受其影响，这样一部动画改编成游戏，其意义可见一斑。游戏采用的是任务制，与动画一样，素子在游戏中也要突破重重难关完成每一项艰巨的任务。除了我们的女英雄，她的最佳搭档——巴特也会登场，据目前厂商的情报来看，巴特的性能与素子是完全不一样的，而玩法也是大相径庭，这样在玩的时候就不会有雷同的感觉，而且素子和巴特的区别并不仅限在速度和力量的不同上，但具体情况目前还不得而知。由于主角们都是经过了改造的生化人，所以很多常人做不了的事情他们都可以很轻易地做到，飞檐走壁自不必说，一拳打弯钢条、踢碎墙壁强行突破这些刺激的镜头肯定不会少。只要熟悉《攻壳》的人都知道，在《攻壳》的世界里，网络已经成为了人类不可或缺的存在，所以在游戏中，素子在进行任务中有时必须做一名黑客入侵敌方的网络获取情报，这种新奇的设定相信也只有在《攻壳》中得以完美的体现。



注目度

超人气动画改编的游戏，从开发画面中我们可以看到游戏很好地把握了原作中的那种金属感很强、很压抑的感觉。火爆的场面比比皆是，无论是子弹乱飞的枪战还是拳拳到肉的肉搏，游戏都充斥着《攻壳》那特有的暴力美学，相信玩的时候一定是欲罢不能。 文．邪魔天使

作为一款极爽快的动作游戏，前作《铳墓》在日本取得了惊人的10万套销量成绩，制作人也很快公布了续作的开发。终于，极度追求枪击快感的《铳墓O.D》即将于3月4日发售了！

铳墓 O.D.

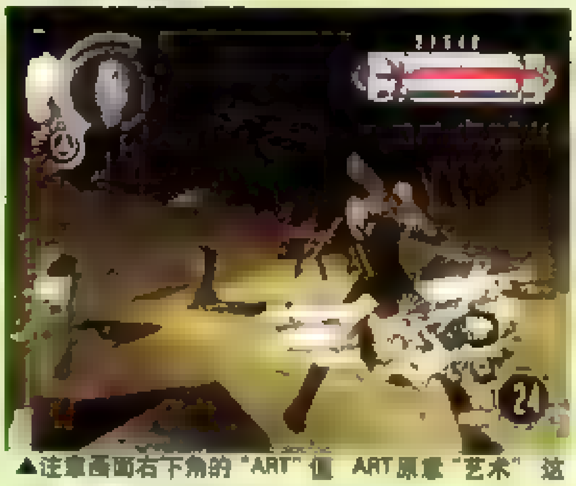
破坏一切的枪击美学！

铳墓O.D | RED | ACT

PS2 GUNGRAVE O.D 预定2004年3月4日 日版

对应DUAL SHOCK 2手柄

作为续作，自然就应该是在保持原作特色的基础上，再做出多方面的进化。《铳墓O.D.》相较之前作的进化，主要体现在：可使用角色数的增加、关卡数的增加。



▲注意画面右下角的"ART"值，ART原意"艺术"，这里指的是主角华丽攻击的次数吗？

那么前作的特色又有哪些呢？第一点就是"利用简单的操作就可以做出如电影一般多彩的动作"，前作的动作主要有"侧滚射击"、"后跳射击"以及"原地乱舞射击"3种，本作则增加了"近攻乱舞"和"普通射击加近攻乱舞"的连续攻击动作。

前作的第二点特色在于"可以在画面上的任何物体留下弹孔"，给予玩家极强的爽快感。本作在保持这个华丽特色的同时，还进行了升华，如"不断落在脚下的弹壳"、"直接破坏一些柱子及墙壁"，这势必让枪击场面更为火爆。

▲千万不要忽略其他几个可使用的角色，他们用起来同样有着相当的爽快感。

另外前作中，主角GRAVE可以使用自己所背着的特制"棺桶"攻击敌人，但其实用性似乎不是太好。本作中"棺桶"攻击将更为丰富，除了可以像前作那样把敌人的火箭弹打回去以外，甚至还有"棺桶"的连续攻击！"棺桶"也更为实用，因为本作你可以使用"棺桶"来进行防御！垂直起跳以后的"棺桶"攻击还具有让敌人短时间内不能行动的用处。

▲游戏的玩法更丰富，爽快感也将得以增强

注目度

虽然前作被称之为快餐游戏，但"快餐"做得好的话，同样也是值得称道的，这次的新"快餐"相较之前作所进行的各方面强化的确是极具诚意的。想玩到随时都拿得起、放得下，同时又爽快感满点的游戏？那就不要错过这道名为《铳墓O.D》的"豪华快餐"！ 文．SOUL

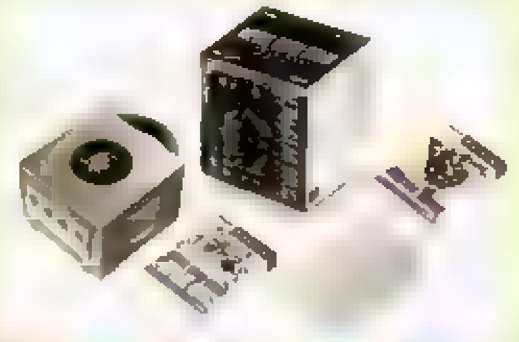
潜龙谍影 季蛇 KCEJ/KONAMI ACT
NGC METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES 预定 2004 年 3 月 11 日 日版

▲欧版封面包装欣赏。

METAL GEAR SOLID
THE TWIN SNAKES

"最强故事"+"最强系统"！

正因为这是一款如此精心制作而又集大成的作品，《MGS TS》也就非常具有收藏性，极擅经商之道的任天堂和KONAMI当然注意到了这一点，因此联合推出了一套"MGS TS PREMIUM PACKAGE"(MGS TS豪华套装)，该套装绝对让所有MGSer流得满地口水，其内容包括：



①"MGS TS"特制NGC主机1台；②《MGS TS》软件一套；③特别赠送可以在NGC上玩的初代FC版《METAL GEAR》，仍用特制的NGC用DVD-ROM媒体，该碟还附带特别影像；④赠送"METAL GEAR纪念手册"，共44页。豪华套装价格为21000日元。

注目度

"《MGS》系列"中，《MGS1》的故事是最受好评的，而《MGS2》则在游戏系统方面深获认可，因此《MGS TS》中单单是"最强故事"+"最强系统"这一点，就已经够让人兴奋的了，更何况，还有由北村龙平导演的那独具表演性、水平直逼好莱坞电影的剧情演示画面！ 文：SOUL

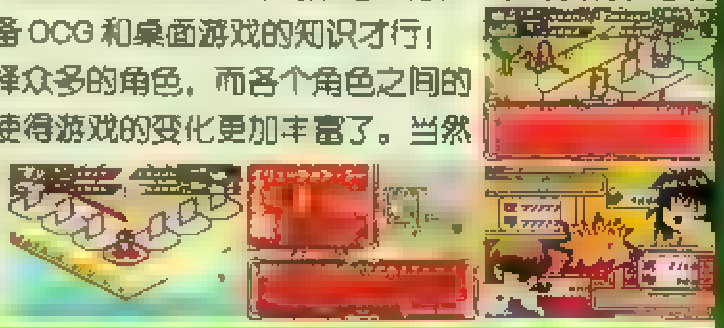
卡片+骰子=新玩法?

游戏王 双六的骰子 KONAMI TAB
GBA 预定 2004 年 3 月 18 日

大家一定会感到奇怪：怎么《专家版3》才刚刚发售，又要推出一款新的《游戏王》了？其实这款游戏和以前所有的《游戏王》游戏作品都存在着重大的差别。因为它是一款将OCG和桌面类游戏结合在一起的独特作品。

基本的游戏方式是先进行骰子的制作，玩家需要将6枚怪物卡设置在骰子的6个面上。当游戏开始以后，玩家要按照骰子掷出后最上面的怪物的星数前进一定的步数。而在地图上前进时，基本的玩法和普通的桌面类游戏相差不大，需要用怪物卡占领土地或者打败敌人占领地上的怪物。而当发生战斗的时候，则会根据OCG规则中设定的卡片的数据进行作战。所以说要想玩好这款游戏必须同时具备OCG和桌面游戏的知识才行！

游戏中玩家可以选择众多的角色，而各个角色之间的能力也有所区别，这就使得游戏的变化更加丰富了。当然实力强劲的隐藏角色也是存在的，你能发现吗？



注目度

这两年《游戏王》的热度已经有所消退了，这虽然和动画漫画方面的不振有关，厂商连续推出了太多续作也有很大的影响。总体来说本作的新意还是蛮足的，但是要想找到对卡片游戏和桌面游戏都感兴趣的人恐怕不太容易。所以阿修罗对游戏的销量没有什么信心。 文：阿修罗

樱大战物语 神秘的巴黎 SEGA AVG
PS2 预定 2004 年 3 月 18 日 日版

惟有DC版的"《樱大战》系列"中，才有巴黎华击团的身影出现。在现今"《樱大战》系列"全面于PS2平台登场的情况下，巴黎华击团的各位成员们也终于能够以主人公的身分在PS2版的新作《樱大战物语》中大展身手了。

故事从《樱大战4》故事结束的半年后开始。以夏诺瓦尔歌剧院的舞女们陆续下落不明这一事件为开端，巴黎花组的各位成员们，都被卷入了这件神秘的事件中……

该系列首次以完全AVG类型制作，这是本作的最大特点。除了新登场的几个新人物外，整个故事还包含了浓厚的侦探推理色彩，不光是该系列的FANS，一些喜欢推理的玩家也可以尝试一下本游戏的乐趣。

系列首次AVG化

注目度

"《樱大战》系列"拥有大批的FANS，抛开他们不谈，该系列本身的游戏质量，也一直是非常优秀的。另外，本作还将附送含有原创壁纸、屏保；故事、角色和系统的介绍等内容的极具珍藏价值的珍藏特典！数量有限，相信特典也会使不少玩家为此彻夜难眠吧。 文：沙罗

网球王子 王子之爱 甜蜜 苦涩 KONAMI KCEJ MUG
PS2 预定 2004 年 2 月 12 日 日版

KONAMI"《网球王子》骗人计划"的又一新作。(笑)与《王子之吻》一样，该游戏同样是一款音乐游戏，而游戏的进行方式也是相同的，即玩家并不需要进行什么操作，只是听各位角色的歌曲就行了，相信在听完一定数量的歌曲后出现某角色的CG图片这一传统应该不会改变。游戏同样分为两个版本，在《甜蜜》、《苦涩》两个版本中，除了都有的青春学园的9名主要角色之外，分别加入了六角中、立海附属的角色，并且两个版本的附加角色是不相同的。新角色的加入必将吸引该系列的FANS进行抢购，但最关键的是，在游戏中出现的乐曲都是原创乐曲，而且并不会出单曲CD，所以要听到这些歌曲就必须去买游戏，这不得不说是KONAMI促销的精明之处。另外，如果在店头预约该游戏，还会在3月14日的白色情人节随机收到3个角色的"情书"，真是吸引力满点啊！

注目度

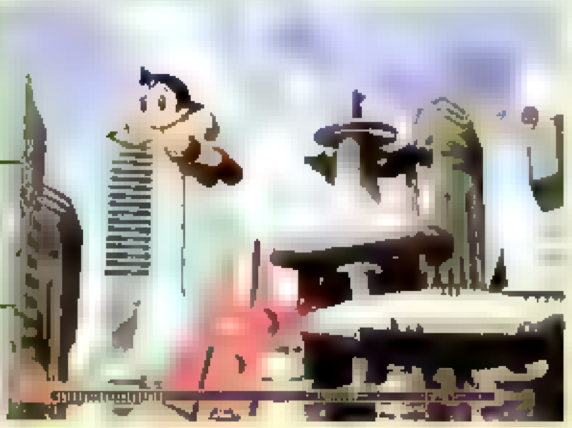
人气动画改编的游戏，但跟前作相比不过是换汤不换药的作品，与同是"《网王》系列"的《Smash Hit》更是不能相比，所以如果不是《网王》的FANS还是三思一下比较好。但是《网王》的音乐一贯是有口皆碑的，所以把它当成一张CD来听也是不错的选择。 文 邪魔天使

诞生于半年世纪前的阿童木是日本漫画之父手冢治虫笔下的代表性角色，受到全世界人们的喜爱！而目前，全新的阿童木动画——《ASTRO BOY 铁臂阿童木》（宇宙男孩 铁臂阿童木）仍在日本富士系电视频道热播中（已经播到第42话了）。而SONICTEAM所开发的PS2版《铁臂阿童木》游戏就是以这部正在热播中的动画改编的，虽然角色及时代等背景设定与动画相同，但实际的故事发展却是原创的，也就是说，游戏中所进行的故事在动画中是看不到，因此，要想了解到动画《ASTRO BOY 铁臂阿童木》故事的另一面，也应该玩一下这款新作。

铁臂阿童木

来自SONICTEAM的阿童木游戏！

铁臂阿童木	SEGA SONICTEAM	ACT
PS2 ASTRO BOY	预定2004年3月18日	日版



GBA上的《阿童木之心的秘密》是传统的2D动作游戏，而本作则是一款全3D的动作游戏，并且采用了目前世界上著名的物理引擎系统“HAVOK2”，以让游戏的表现更为真实！阿童木在游戏中的大部分时间是飞翔在空中的，想想能够操纵勇敢的阿童木在游戏中那个真实的3D空间中自由地飞翔，并与敌人周旋，那一定很有趣！

和GBA上的作品相同的是，阿童木的能力会随着游戏的进行而不断增强，阿童木一开始只能使用“拳”这样的基本攻击，虽然是基本攻击，但那也是10万马力的攻击啊！至于阿童木身上的7种能力，会不会像《阿童木之心的秘密》一样一开始就可以使用就不得而知了，比如阿童木的左手有“手臂加农炮”，右手有“手指光线”，这就是其中的两种能力。不管如何，随着故事的发展，阿童木的心就会不断成长，之后隐藏在他身上的能力也会不断被解放，比如各种各样的必杀技，目前已知的一种必杀技就是“旋转攻击”（SPIN ATTACK），嗯，看名字威力蛮大的样子。

▲注意BOSS身上的光标　阿童木似乎还可以锁定后攻击。

▲游戏中有非常酷的光影效果，相当漂亮啊！

▲大家耳熟能详的角色都会在游戏中纷纷登场。

注目度

相较之现在有些“泛滥”的改编动漫画游戏来说，目前阿童木游戏的显得有些太少了，不过这种情况正在逐步得以改善，因为除了去年底GBA上的《阿童木之心的秘密》之外，很快就会又有一款超高素质的PS2版《铁臂阿童木》问世了！令人兴奋的是，PS2版《铁臂阿童木》的开发者是以开发“《索尼克》系列”而闻名的SONICTEAM，SONICTEAM出手自然就是精品游戏！

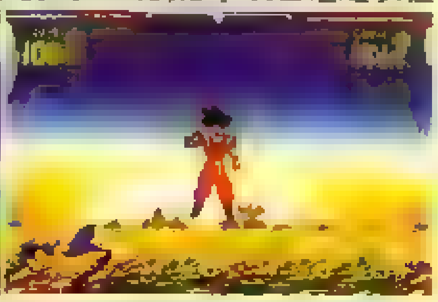
文：SOUL

悟空舞空 Z战士再登场

龙珠Z 舞空斗剧	BANPRESTO	FTG
GBA		

《龙珠》在上世纪八十年代少年漫画中的地位就不用阿修罗再重复了吧！相信今天还有很多人能够清楚地描述出原作那些经典的对战场面。当年SFC、SS上的众多以《龙珠》为题材的格斗游戏相信FANS们还记忆犹新吧？虽然近年来该作品在欧美大红大紫，也推出了不少相关的游戏作品，但是美版游戏的风格毕竟不太适合东方人的口味。这次的《舞空斗剧》是由当年负责街机版开发的BANPRESTO公司制作的，所以质量也是有保证的。

因为GBA的按键分布本身不太适合玩格斗游戏，所以本作采用了很简单的操作设定，玩家可以很轻松地使出各种大魄力的必杀技。龟派气功、魔贯光杀炮、最终的闪光炮、元气弹……这些著名的招式都会收录到游戏中去。虽然对于格斗游戏FANS来说可能会觉得不够过瘾，不过游戏的销售对象只是那些热爱原著的忠实FANS而已，能够亲手使用华丽的必杀技已经足以让人感动得痛哭流涕了。



游戏基本的战斗方式和SFC上的《超武斗传》十分类似，玩家要操纵孙悟空等角色与对手在范围极其广大的空间内进行战斗，高速的运动以及夸张的必杀技使得游戏的感觉就如同在观赏一部刺激的动画一般。

故事模式让玩家有机会操纵各个角色按照原著中的历程进行冒险，打倒强大对手。而新增的Z战斗模式则采用了类似《CAPCOM VS. SNK2》中的Ratio制，各个角色也分别设计了不同等级的形态（等级不同在外形、实力以及必杀技上也会相差很多），让玩家可以体验到独特的组队战斗的乐趣。而作为格斗游戏，与人对战才是最有乐趣的地方。通过通信对战线实现的对战模式中更包含了普通的1对1制以及新的3对3的组队战制。

注目度

对于FANS来说，本作的纪念意义要大于其作为格斗游戏的乐趣。虽然不能算是什么大作，不过相信BANPRESTO在游戏上花费的精力也是不少的，毕竟《龙珠》是世界级的作品，所以即使是年纪较小、没看过《龙珠》的玩家也一定能够好好体验一番的。现在游戏的开发度约为80%，相信剩下的不足两个月的时间内还能够有不少提升的。

文　阿修罗

怪物猎人 CAPCOM ACT

PS2 MONSTER HUNTER 预定 2004 年 3 月 日版

对应PS BB unit 对应玩家年龄 15岁以上

斩杀怪物的快感！

CAPCOM在去年5月的E3展上公布的PS2网络动作游戏《怪物猎人》的发售日已日益临近。《怪物猎人》并没有特定的故事情节，而是通过完成一个个委托来获得奖金与道具装备。狩猎强大的怪物、在不断战斗后获得珍贵的装备和道具、探索未知的领域、联手杀敌的乐趣。这几乎是每个成功的网络游戏都必备的四大要素，而《怪物猎人》当然也不会例外。

本游戏中最有趣的一点便是当玩家在狩猎怪物的过程中时，游戏不但会完美再现现实中的野外环境及植物等，更会令你真切地感受到自己正置身于弱肉强食、"吃与被吃"这条严酷法则占据主导地位的自然大舞台上。

此外，除了捕猎怪物之外，游戏中为玩家还设置了多姿多彩的分支任务，例如将怪物的蛋送到某特定区域、保护某村庄不受怪物侵袭等，这些都足以让你享受到斩杀之外的别样乐趣。

注目度

从TGS上可以试玩的版本看来，游戏的完成度在那时已经相当高了，而只要亲身体验过这款游戏的朋友都会惊叹于这款游戏的画面表现之强。负责担当本作制作的船水纪孝（代表作品："《STREET FIGHTER II》系列"）和田中刚（代表作品：《鬼泣 2》）也令人对这款游戏充满了期待。

文：卡伦

X档案 反抗或服从 SIERRA AVG

Multi

X档案：反抗或服从

获 16 项艾美奖的电视剧改编为游戏！

本作的最大卖点就在于《X档案》剧集中的绝大多数原班演员都为本游戏配音，这其中就包括主角大卫·杜楚尼（扮演莫德）和吉莉安·安德森（扮演斯嘉丽）！游戏的玩法借鉴了当今流行的惊悚冒险游戏的模式，因此游戏会让你感觉又像《生化危机》，又像《寂静岭》。本作剧情为原创，共分为 3 章，每章又分为两个部分，莫德部分较注重于动作要素，而斯嘉丽部分则较注重于解迷。除了动用原班演员的配音来吸引《X档案》迷之外，游戏中还像当前的 DVD 影碟一样，附带了许多制作花絮、演员访谈等等，真是超值啊。

注目度

虽然《X档案》红遍半边天，但有关于《X档案》的游戏却并不多，因此这次新作的推出颇受《X档案》迷的关注。从目前公布的游戏画面上看，《X档案：反抗或是服从》的表现还不是特别出众。但对于《X档案》迷来说，能够在游戏中看到大卫·杜楚尼和吉莉安·安德森两位主角的形象，甚至能够亲手操纵他们，那份感动和亲切真的不是其他玩家所能体会到的。

文：SOUL

波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险 SCEI RPG

PS2 预定 2004 年 3 月 18 日 日版

以童话色彩和精彩的情节吸引大量玩家的"《波波罗古罗伊斯》系列"，其最新作《波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险》原本定于1月份发售，但后来SCEI为了让新作拥有更高的完成度，而将发售日期延至3月份。如今准确的发售日期已经定在3月18日了，那么在这里就为大家作最后一次新消息的检阅吧！

与前作相关的地方

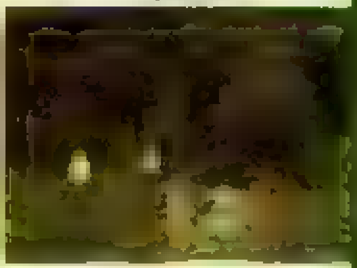
波波罗古罗伊斯城下镇

▲与波波罗古罗伊斯城相连的城镇，相信老玩家都会相当熟悉，这里的背景音乐尤其悦耳。

奔跑之泉

▲这里是以前娜露西亚公主经常唱歌的地方，由于环境非常好，因此每天都会吸引大群动物在这里栖息。

龙之祠



▲每一名波波罗古罗伊斯王[illegible]试炼才能算真正独立起来。

注目度

一个好的童话，总是能带给人美好的回忆。以童话色彩而制作的本作也同样能向大家传递一个温馨的故事。如果抛开了本作在人设方面低龄化的做法，舍弃了语言上的那种简单明了，那样的话，还叫做童话吗？

文：猫太

最后 3 名角色公开

"《波波罗古罗伊斯》系列"的第1、2作都拥有大量的同伴，让玩家有更多的选择余地。而在 2002 年 8 月 21 日发售的《波波罗古罗伊斯物语 3》则只有前作主人公皮耶多罗的儿子皮诺、海之精灵露娜和马鲁格三人，大大削弱了游戏的耐玩性。在新作中，玩家不但可以使用以上3位角色在战斗中登场，而且还能使用蒙巴、艾蕾娜和嘎米嘎米魔王，实在是让人振奋的好消息。那么究竟这几个角色是什么来历呢？下面就为大家介绍吧！

……的回忆

蒙巴

在冒险途中遇到的龙族。喜欢开玩笑，经常"欺负"皮诺等人。但内心富有强烈的正义感，在冒险途中给予皮诺不少帮助。它是属于盗贼类型的战士，因此在回避和速度方面都占比较大的优势，但其他能力比较低。

艾蕾娜

皮耶多罗国王的女儿，也就是主人公皮诺的阿姨。相信玩过前作的玩家都应该认识她，当时她只是一名只会哭闹的婴儿，现在已经是名出色的女战士了。同样是龙族与妖精的后代，拥有与皮诺一样平均的能力。

嘎米嘎米魔王

系列初代中的BOSS，系列第2作的同伴。非常喜欢娜露西亚公主，但同时也非常憎恨皮耶多罗国王。魔王果然就是与众不同，在经过数年后的新作中依然生存。不知道当他看见娜露西亚和皮耶多罗的儿子皮诺时会有怎么样的反应呢？

PS2	真·三国无双3 帝国	KOEI/ω-Force	ACT
	预定2004年3月18日		

三国无双的新起点！

春节期间，光荣(KOEI)突然抛出一枚重磅炸弹：《真·三国无双3 帝国》将于今年3月18日发售！消息一出，全世界无双爱好者议论纷纷。大家早已习惯了正统作品+猛将传的传统，但这款名为“帝国”的作品和正统作品究竟有什么关系，它的玩法又会有什么不同呢？回到编辑部后，也经常有读者提出这样的问题，现在就对大家进行解答。

大家都知道，“《真·三国无双》系列”是一款融合了ACT+SLG+RPG要素的游戏。奋勇杀敌、以一当千，是ACT的精髓；审时度势、改变战况，是SLG的真谛；能力成长、提升装备，是RPG的传统。《真·三国无双3 帝国》和系列以往作品的区别在于，它保留了ACT要素，加强了SLG要素，改变了RPG要素。《真·三国无双3》中ACT、SLG、RPG成分的比例大约为5：1：4，而《真·三国无双3 帝国》中ACT、SLG、RPG成分的比例大约为5：3：2。现在大家是否都已经清楚了呢？具体有何变化，请容无双总帅慢慢道来。这一次我们将重点介绍游戏的最重头争霸模式的详细玩法。

《真·三国无双3 帝国》的4大卖点

争霸模式	一个全新的《真·三国无双》游戏
竞斗模式	更刺激的对战模式。
VISUAL资料库	所有武将的资料数据一网打尽。
武将编辑	新武将的造型、动作、语音、武器大幅增加。

进入争霸模式后，首先玩家要决定玩的是演义模式还是假想模式。演义模式的势力范围、武将配置都和《三国演义》一样，玩家只能选择曹操、刘备这样的君主型角色来当君主。而假想模式就是随机决定势力范围和武将配置，另外还能把任意一名武将设定为君主。需要特别说一句的是，新武将只能在假想模式中出现。

▲可以任意选择一名武将当君主的假想模式。

之后就会进入正式游戏中。每个回合玩家首先要决定内政方针。地图上一共有24个区域，选择区域之后就可以执行当地的内政和军备。如果选择进攻或受到进攻的话，就会进入战斗画面。

内政

电脑的提案主要如下：

生产：促进生产，提高经济

登用：搜索并录用武将

外交：与别国缔结同盟

兵力：补充武将麾下的兵力

战争：提高军备，如雇用兵种、研究虎战车等

据点：确保我方据点数量

▲张飞的提案：促进生产，花3500金雇用妖术师团。

游戏中有金钱的概念，金钱的入手方法是每个月从领地中收取，也就是说势力越大，每个月得到的金钱也越多。

武将

这一次武将的成长不再是在战场上获得各种道具来提升了，武将达成目标才能获得经验值从而升级。不同的武将，其升级的要求也不同。猛将型的张飞只要累积武勋累便可升级，而军师型的诸葛亮则要提案采用率达到一定水平后才可升级。

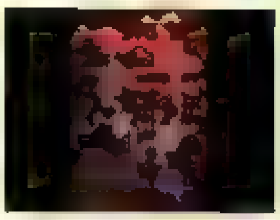
物品

装备物品：各地有自己的特产。这些特产就是过去的贵重品，如洛阳生产白虎牙，成都生产玄武甲之类的。玩家的势力越大，装备物品自然也就越多。在内政中提高产物品质，就可以使装备物品升级，免去了玩家在战场中才能打出高等级道具的苦恼。

▲基本的战斗方法还是没有变化的。

普通物品：以往是打倒特定敌人（如亲卫队长）就会出现回复道具，但在本作中打倒敌人也很难出现回复道具。不过在我方据点中会有回复体力的道具，也就是说确保我方据点的数量将是至关重要的。另外以往打败敌将会出现增加能力的道具，而本作只会出现暂时增强能力的物品如战神斧等等。

据点



这次的据点取代了士气，意义重大。游戏中每关的关卡设计是在地图上设置本阵及数个据点，本阵及连接据点一带以不同颜色表示势力范围（请参见右图），我方是蓝色，敌方是红色，灰色是中立地带。处于我方势力范围内的我军部队战斗力会增强，反之如据点不处在势力范围内时，兵士的战斗力会急速下降。

战斗中右上角是势力部队数计量表，中间旗子的颜色表示这是何方据点，两侧的圆圈表示双方部队数。如我方部队尚存而敌方部队为零，则此据点落入我手。蓝色为我军，红色为敌军。

▲我方部队数再减少一个，据点就不保了

技能

武将有不同的战斗技能，这是在《真·三国无双3》中就有的设定，可惜游戏没能很好地表现出来。不过在本作中技能将是至关重要的因素。目前已知突击技能会提高攻击力，而拥有这一技能的武将在战场上会积极进攻。铁壁技则会提高防御力，拥有这一技能的武将在战场上会偏向于防守。其他还有一些类似看破伏兵、使用计策的技能。不过玩家所操作的武将是不能发动战斗技能的，只有电脑控制的武将才能发动。相信“万能”属性的曹操、诸葛亮、司马懿、周瑜是最强的CPU。

登用

把他国的武将招至帐下，想必是很多玩家的理想。不过游戏中规定击破敌武将不一定能登用对方，能否登用是随机决定的。另外在执行登用相关的政策有助登用，甚至有可能直接把敌将收买过来！另外进行人材搜索时还可发现在野武将，之后如果顺利的话就可以把在野武将登用过来。在史实模式下要想登用他国武将比较困难，除非史实如此（如孙策登用太史慈）。玩家创造的新武将只能在假想模式中出现。

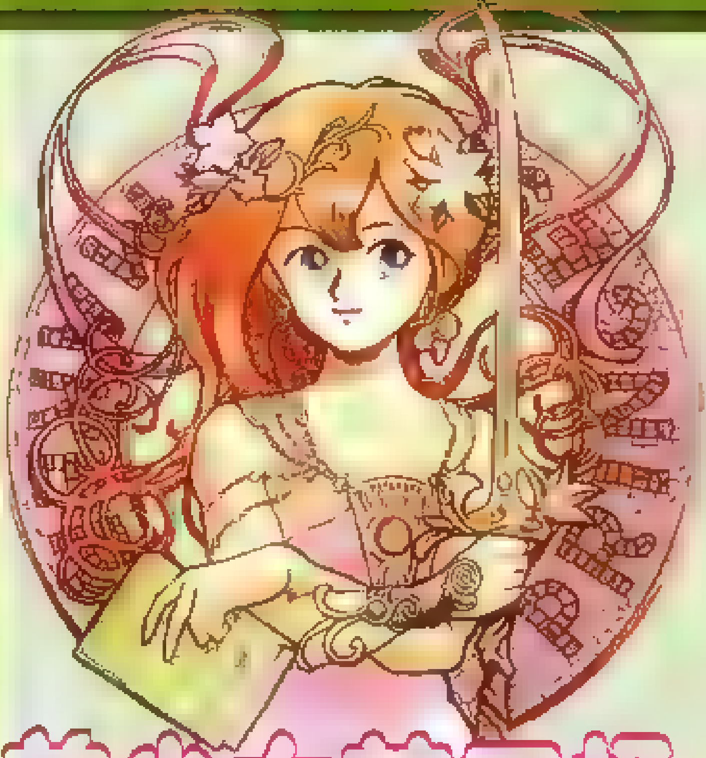
武器

这一次的武器等级设定有很大变化，既不像三代那样有武器经验值的设定，也不像二代那样是在战场上随机入手。武器的等级跟玩家势力所占领的领地有关。游戏中把武器系统分三大类：剑、枪、打击系（可能除了剑、枪外的其他武器都归入了打击系）。各地有不同武器系统的锻冶屋，假设洛阳的剑锻冶屋是Lv2，占领洛阳后属下武将的剑等级也会升为Lv2。

注目度

虽然已经把游戏的精髓争霸模式介绍得这么清楚了，但究竟游戏素质如何还不能妄下结论。因为ω-Force对“度”的把握究竟如何，只有实际游戏时间达到一定程度后才能下结论。但单从游戏的VISUAL资料库中收录的大量资料来看，这款游戏也是FANS必玩必买的作品。何况光荣是SLG的祖师爷，严格来说“《真·三国无双》系列”才是它的副业，对这款游戏的素质我们应该可以放心！

文 纱迦



1991年，一款制作精美的育成游戏轰动了PC游戏界，这就是由GAINAX制作并发行的《美少女梦工场》。《美少女梦工场》成为了PC游戏界美少女育成游戏的开山之作。现在历经十几年，《美少女梦工场》又将在PS2上复活！

原作PC版是16色的，这次PS2版将以全彩的形式重新绘制原作的所有画面，除此之外，PS2版还为游戏中出场的所有角色加入配音，务求全面超越原作。

美少女梦工场

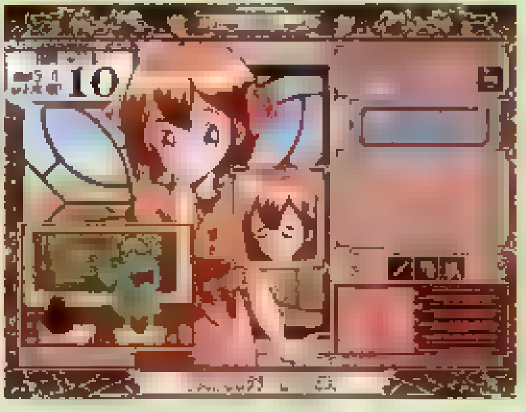
美少女梦工场 GAINAX SLG

PS2 PRINCESS MAKER 2004年 月 日 日版

游戏的舞台是一个欧洲中世纪风格的幻想世界，而玩家则还像传统的RPG一样是游戏中的勇者，只不过这一次勇者并不是游戏中的主角，主角是勇者在战争中所收养的孤儿少女，是否能将少女最终养育成一名公主，就看玩家的水平了。少女设定有各项表示能力的参数，每天安排少女不同的活动，就可以让这些参数发生一定的变化。除了一般的学习、打工等活动以外，玩家还可以让少女进入如RPG游戏一般的战斗，这同样可以改变少女的成长方向，同时也为游戏带来更多的变化与玩法。

游戏最大的特色就在于变化多端的结局，根据玩家所养育少女的情况的不同，少女最后会迎来完全不同的结局，另外是否引发一些特殊事件也会改变结局，比如发生在少女身上的一些爱情事件。

▲这是游戏中的RPG模式，能力增强后你才能深入到迷宫深处找到宝物。



▲少女在学习中 嗯，看样子，似乎她学习得不太顺利。

注目度

大家可能想不到GAINAX公司除了《新世纪福音战士》之外，1991年竟然还是大名鼎鼎的《美少女梦工场》游戏的创造者啊。这次的PS2重制版一方面可以吸引到喜欢怀旧的老玩家，一方面也可以让以前未接触过该作的玩家尝试一下何为“美少女育成游戏的开山之作”呀。

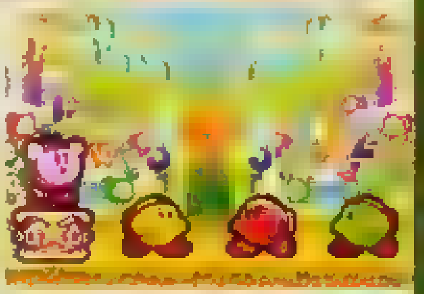
文 SOUL

四 星之卡比大变身！

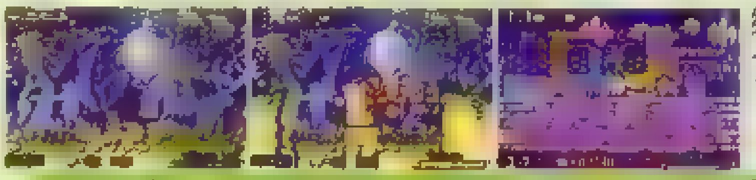
星之卡比 NINTENDO ACT

GBA

作为任天堂旗下的又一位动作明星，同时也是HAL研究所的招牌角色，卡比从诞生以来一直以其可爱的造型和独特的战斗方式受到各个年龄层玩家的喜爱。虽然在GBA上已经推出过了一款以卡比为主角的游戏，但是作为完全原创而非移植的新作，本作却是第一款。



新的《卡比》游戏自然少不了新的复制能力，一定能够让玩家体验到新的感觉！而本作最大的特色就是即便在单人游戏时，关卡中也会同时出现4个卡比。前作《梦之泉DX》中只有在联机模式下才可能出现4个卡比，而且对于移动范围有很大的限制。本作中卡比们可以在关卡中自由移动，当遇到危机时还能够通过道具将伙伴召唤到身边来，可谓创意十足！除了主要的模式，一直以来的迷你游戏也得到了发扬光大，即使光玩这些迷你游戏就已经足够玩家陶醉其中了



注目度

卡比真是可爱，而且游戏的整体难度不高，非常适合一般的女孩子玩，真是奇怪任天堂为什么不把发售日定在2月14日！游戏中新增的一些能力来自《任天堂全明星大乱斗》。而游戏画面的整体表现也比前作更加出色。总之，不论从哪方面来看，这都是一款非常出色游戏！自己不玩也要买一款来送给心上人啊！

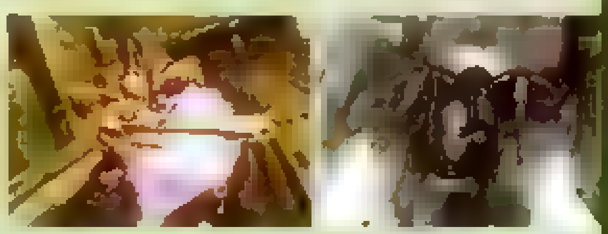
文 阿修罗

装甲核心 连结 FromSoftware ACT

PS2 2004年3月25日

本作已经是该系列的第8作了。在第1作到现在，经历的日子并不算长，不过“《装甲核心》系列”已经打出了名气，在市场上也有固定数量的FANS，更关键的是，该系列已经成为了FromSoftware的看家作品之一。

在未来篇中，游戏加入了“ACTIVE MISSION”这一全新的系统。玩家自身在游戏中的行动，将会对之后发生的剧情造成直接的影响。天气的变化也会对玩家的攻略造成一些微妙的影响，具体的内容暂时还不得而知。只不过目前可以得知的是，在某些经典的任务关卡中，玩家可以自由选择自己所希望加入的那一方参加战斗。是敌是友，全凭玩家的一念之间。



而在过去篇中，到目前为止在整个系列中出现过的事件和强敌都会再次登场。另外碟中还收录了一些前几作的经典BGM、过场动画、图片等等。

集系列大成之作！

注目度

“REVOLUTION”和“EVOLUTION”是本作的两大关键词，借着这两大关键点，玩家可以从游戏中体验到整个系列的过去和未来的两种形态。该系列的老玩家，更是能够从游戏的宣传画和两个关键词中，体会到游戏标题中“连结”中的含义。

文：沙罗

世界最强间谍再次出动！

EA GAMES ACT

Multi

继《007：夜火》之后，皮尔斯 布鲁斯南第二次出演"007系列"游戏。正是他的出色演出令本游戏魅力大增，并且除他之外，以往"007系列"电影中的各位演员也将隆重登场，更令电影迷和游戏迷尖叫不止 游戏中除了提供更多的邦德专用间谍武器和道具之外，还可以使用台灯、椅子等环境物体来攻击敌人，并且有大量的交通工具如摩托、汽车以及直升机等可供驾驶。游戏场景遍布全世界，包括法国的新奥尔良、秘鲁的丛林山区、埃及的秘密工厂和莫斯科的红场。2月18日，让我们共同进入007的世界！

充满个性的明星角色

尼克拉斯·迪亚沃罗
（维列姆·达福）

钢牙
（理查德·基尔）

M女士
（朱迪·邓琪）

Q博士
（约翰·克里斯）

米娅·兹塔琳
（米娅）

詹姆士·邦德
（皮尔斯·布鲁斯南）

隶属于英国情报机关M16的世界顶级特工，卓越的战斗能力令其无往不胜，对他来说，只有何时完成的任务，没有能否完成的任务。

注目度

这是一款电影与游戏结合得非常出色的作品。由于游戏中的角色都由电影中的明星来亲自扮演并配音，无论是对于电影迷和游戏迷来说都具有十足的吸引力。而游戏本身的素质也是极高的，玩过上代作品《007：夜火》的玩家应该对其印象深刻吧，相信增加了众多全新要素的本作更加不会令玩家失望。

文．多边形

勇者斗恶龙V 天空的新娘	SQUARE ENIX	RPG
PS2	预定 2004 年 3 月 25 日	日版

每当新作发售，便会立刻引起疯狂抢购这一社会现象的日本国民RPG“《DQ》系列”，如今终于就要在PS2上推出该系列的第5作《天空的新娘》的复刻版了。

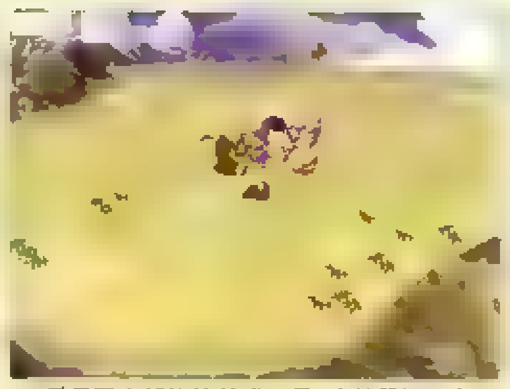
虽然原于1992年发售的本作在整个系列中评价不算太高，且销量也只有280万份，但也有相当数量的玩家至今还对其壮大感人的剧情津津乐道。记得当时还有某位玩家说出了“我不能没有《DQ V》”这样的话。

游戏的制作人员与以前相比并没有什么变化——依旧是负责剧本的堀井雄二，设计角色的鸟山明及负责音乐制作的衫山光一这对黄金组合。本作与原作最大的变化，便在于采用了最新技术描绘出来的图像。不光是游戏中的大地图画面，就连怪物、人物等角色也采用了3D制作，除了在战斗画面以外的时候能够任意转换视角外，在城镇中更是能够直接调出上空鸟瞰视点，将整个村庄的面貌一览无余，另外，由于本作的媒体采用了DVD，所以音源部分将采用NHK交响乐团的full orchestra音源，大家可以在游戏时欣赏到绝对没有任何缩水的高品质交响乐曲！大魄力的画面加上极富临场感的交响乐，光是想想，就已经令人兴奋不已了！

▲别看那胖胖的史莱姆王造型可爱，打起架来可是一点都不含糊哦。一个“大坐”就能将同伴们全部压扁。

▲村庄也是全3D制作，对3D不习惯的玩家，可不要在里面转迷路了哦。可以从上方鸟瞰整个村庄可是本作的新系统啊！

另外还有一件令人意外的消息，就是在本作发售时，还将随游戏盘同捆一张内含正在制作中的《勇者斗恶龙VIII》的最新影像的光盘。这可是《勇者斗恶龙VIII》的影像第一次向外界公开哦！其价值也就不言而喻了。


▲采用了全新的3D技术以后，大地图画面上地平线的变化也变得更加明显了。远处建筑物由远至近的大小变化更是给人一种临场冒险的感觉。

注目度

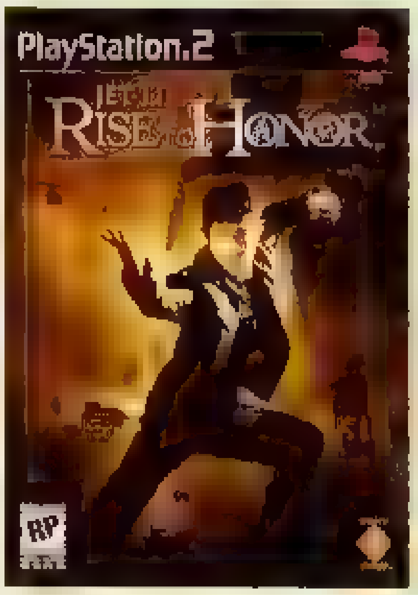
虽然日本的国民RPG与我们没多大关系，但游戏的质量和知名度还是使我们不能把目光从这个游戏上转移开来，更何况如今国内的玩家也有许多是该系列的忠实爱好者。从厂商公布的情报来看，画面、音乐等各个方面都将会得到大幅度的强化，那么，游戏中还会不会再追加新的剧情或怪物呢？相信这些都是大家非常关心的问题。按照该系列以前几个作品的内容来推测的话，本作的隐藏迷宫、隐藏BOSS及追加剧情出现的可能性非常高（SFC版就已经出现了隐藏BOSS）。大家不妨拭目以待。文：沙罗

荣誉之战		ACT
PS2	预定 2004 年 2 月 17 日	美版

Rise to Honor

中华武术代言人李连杰主演！

荣誉之战



已经公布多时的动作游戏，由可以称得上是中华武术代言人的李连杰来主演就是本作最大的卖点。当然这里的“主演”并不像拍电影那么单纯，在游戏中主演，就是进行“动作捕捉”以及后期配音，同时游戏中的人物形象也保持和演员一致。

游戏号称可以让玩家感受到像香港动作电影一样的打斗，而且只要通过简单的操作就可以实现一对多的格斗动作。实际游戏中，玩家所用到的主要操作键是两根摇杆及L/R键，其他按键就统统只是到达某个菜单的快捷键而已；左摇杆控制人物的移动，右摇杆负责人物的攻击。实现一人对多人格斗的关键点就在于右摇杆的操作，你将右摇杆拨向哪，主角就会向哪里攻击，因此当主角身陷敌人的包围时，要实现如电影人物那样的前一拳后一腿，你就只要拨一拨右摇杆就可以实现了。不过当游戏切换到枪战模式下时，右摇杆的作用就是切换所要锁定的敌人目标，按R2键则为射击。

除了动作要素本身之外，游戏中还添加了许多有趣的东西，比如一些躲避场面，主角必须一路奔跑，一边躲过敌人的机枪扫射，一边以各种极酷的动作避开路上的各种障碍物。此外，过场动画中还会有更多更具表演性的场面，想想看，那可是李连杰哦，其动作之优美绝对是无可挑剔的！

▲除了格斗场面，枪战场面当然少不了。

▲李连杰在游戏中的造型，还不算太差吧？

▲只要拨动右摇杆就可以做出攻击。

注目度

续李小龙、成龙之后，又有一位中国人能够成为国际级游戏的绝对主角。相较之前两位前辈，李连杰的武术底子是最正统的中华武术，他的武术动作之美相信大家早有体会，现在这些武术动作就将出现在游戏中，并由我们亲手操作，这难道不令人兴奋吗？ 文 SOUL

超级机器人大战MX　BANPRESTO　S·RPG

PS2

对应《超级机器人大战》专用控制器

老机战 新内涵

文 阿修罗

主人公及搭档正式公布 两大主角机体劲爆登场

STORY

人类进入叫作“宇宙历”的时代已经是70多年前的事了，但是动摇人类命运的事件仍然在不断发生着。突然出现在地球上的“MU”和人类发生了战斗，他们以东京湾为中心制造了一个正体不明的球状空间，将当中的地区与外界彻底隔离开去。以这次战争为序幕，其后在南极又发生了后来被称为“第二次冲击”的巨大灾难。

再往后就是“一年战争”、“蜥蜴战争”。而几乎同时发生的“格利普斯战争”和“恶魔高达事件”、巴姆星人的侵略战争和迈锡尼帝国、妖魔帝国及恐龙帝国也对地球上的人类展开了侵略。地球陷入了前所未有的大危机。幸运的是，这么严重的局势在地球连邦军以及众多超级机器人、机动战舰扶桑B、新扑克同盟等力量的努力下终于得以扭转。地球和来自巴姆星的外星人达成了和平协议，而在格利普斯战争末期出现的“新吉翁军”也被成功击败了！

可是，和平的岁月并没有持续多久。随着月面的基伽诺斯帝国发布战线布告以及多年后再度出现的神秘使徒的攻击，人们明白了战争还没有结束。而且，这一次的危机更加巨大，人类似乎已经离灭亡之日更近了一步

主人公

雨果·梅迪奥

Hugo Medio

CV：高桥广树

20岁，来自地球连邦军特务部队，军阶是少尉。他参加了在连邦军内部实施的“核心计划”，与阿葵一起担任计划中试作机的测试飞行员。因为从小时候起生活就非常贫困，所以求生的意志非常强烈。虽然平时说话不是很多，不过感情的起伏却异常强烈。

主角搭档

阿葵·坎图姆

Aqua Centrum

CV：白鸟由里

23岁，和雨果一组的情报分析员，军阶也是少尉。她个性十分开朗，也非常争强好胜。因为没有实战经验，所以对来自特务部队的雨果总怀着“对手”这样的感觉。为了达到控制机体出力等效果，她必须穿着类似泳装的战斗服，这种战斗服叫作“DFC SUITS”，不过她本人对这样的设计却相当讨厌。

原创主角

[illegible]

[illegible]

赛亚会以柯瓦特罗大尉的身分登场，并且能够一直战斗到最后。

《EVA》中不会出现四号机以及F型装备。

大部分作品的原著剧情都不会出现，而是直接从剧情完结以后开始完全原创的假想剧情。

“《魔神》系列”的故事以《UFO机器人 巨灵神》和剧场版为中心展开。

《盖塔机器人》的故事以《盖塔机器人G》为中心，敌人主要是百鬼帝国。

《机动战舰》的故事从比剧场版略早的时间开始，不会回到过去。

《机动武斗传G高达》中已经死亡的东方不败和舒华兹不会登场，但是新扑克联盟的同伴、阿兰比以及玲都会出现。

《G高达》的多蒙出场时就驾驶着神高达，闪光高达不会登场，不过会有风云再起以及旭日高达（由玲驾驶）。

《G高达》的多蒙和《斗将 大武士》的龙崎一矢会在卫星殖民地格斗大赛上相遇。

《机动战舰》中大豪寺凯与白鸟九十九这些在TV版中就已经死亡的角色不会出场。

因为声优隐退或者去世的关系，部分角色可能没有配音或者更换新的声优。

真实系路线从《高达ZZ》中与哈曼的决战之后的故事开始，捷多会首先登场，随后故事的中心转向《机甲战记 龙骑》。

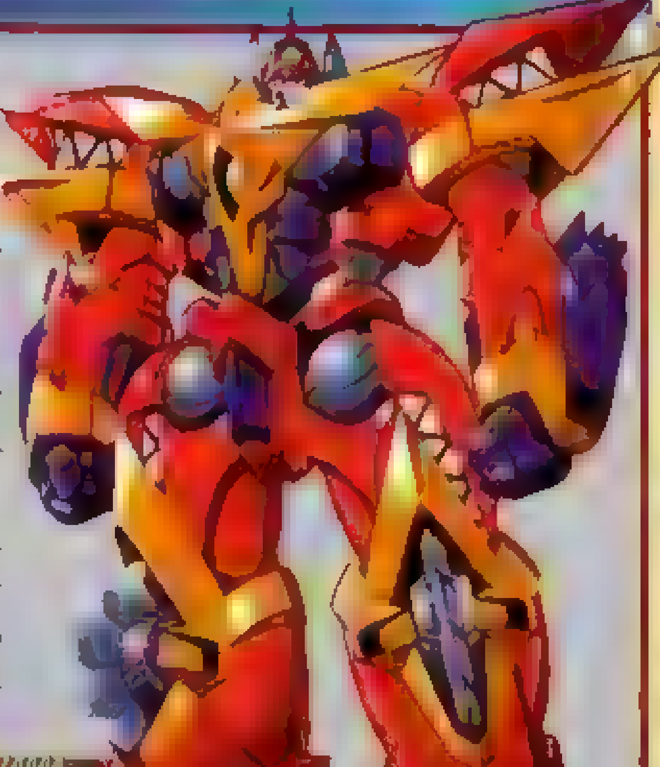
超级系路线的故事以《UFO机器人 巨灵神》为开端，驾驶TFO的兜甲儿会率先登场。

这次的主角机体同样有全新的后继机体，不过据说和以前的换乘方式会有所区别。

《翼神传说》中Xephon的武器会采用PS2游戏《苍穹幻想曲》中的设定。

原创机体

由于原创主角通常都是《机战》故事的核心角色，所以主角们驾驶的原创机体是否强大也就成为了FANS衡量这一作品优劣的一个重要标准。一般说来，主角机体都是以一早定好的为主。现在，由于主角的分流，主角的机体也分开了！这一次玩家不能分别为超级系和真实系的两台机体选择一台来进行游戏。随着玩家的选择不同，故事流程也会发生重大变化。负责主角机体设定的是青木健[illegible]，他曾参与《超者雷丁》《[illegible]》《勇者[illegible]》之类[illegible]（[illegible]美少女合体机器人）等[illegible]的机械设定。[illegible]这两款原创机体[illegible]，[illegible]上世纪七八十年代的风格，[illegible]有很多玩家会感到怀旧。不过究竟好不好还是要看机体的实力，毕竟力量才是一切！下面为大家介绍的是这两台原创机体的基本资料。



超级系 红莲之犬神

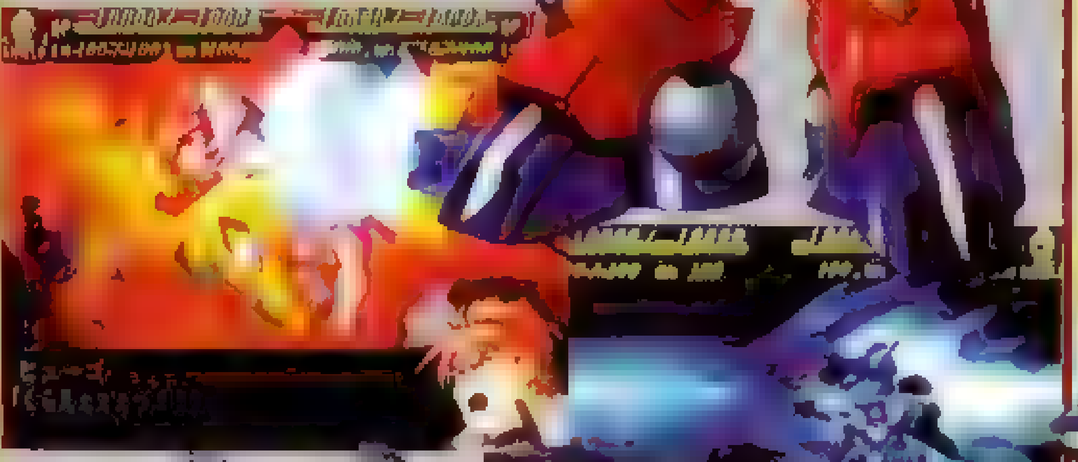
加姆雷德ガルムレイド

必杀技

猴牙飞拳ファング・ナックル

烈焰破バーニング・ブレイカ

以北欧神话中的巨犬加尔姆命名的超级机器人，是根据联邦军“核心计划”开发的人型机动兵器的试作机，使用了“终极能源”作为动力源。不过由于在发动机的出力调整上存在着很多问题，所以采用电池作为间接驱动手段，导致机体的动作相当不安定。



真实系 闪光之魔犬

萨贝拉斯サーベラス

武器装备

突击线轨枪ラディカル・レールガン

极限加农炮ターミナス・キャノン

萨贝拉斯是希腊神话中三头地狱犬刻尔柏洛斯的英式读法。与加姆雷德同样是使用“终极能源”这种新动力源的人型机动兵器试作机，不同的地方在于加姆雷德是偏向接近战和格斗战的机体，而本机体则装备了众多射击武器，以高机动战斗和炮击战为主。

[illegible]

注意：除了官方公布的情报以外，本栏目内还包括了从对开发者访谈中获得的信息以及一些“消息灵通人士”泄漏出来的小道消息，因此部分内容可能和实际的游戏存在出入，请以3月25日的游戏为准。

关注系统

这是本作中新增的一个培养系统，基本说来就是特别对某台（也有可能是某数台，目前无法得知详情，但绝对不是全体）机体及其机师进行重点培养。被指定关注的机体和机师在战斗中获得的经验值和金钱都会比普通状态下来得高，这样该机体战斗力的成长就会变得更加迅速了。

双重攻击

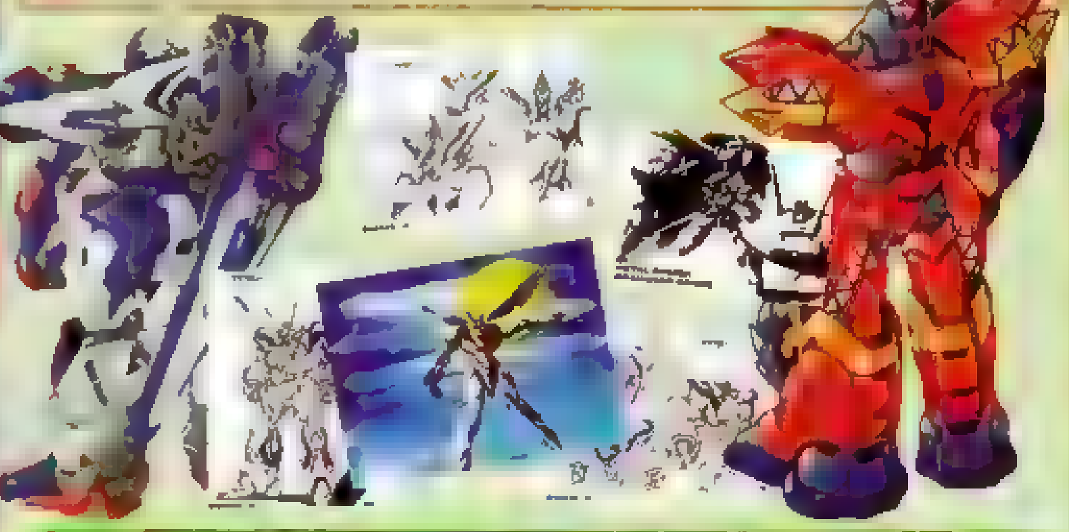
Double Attack，顾名思义，就是同时攻击对方的两台机体。和《机战D》中的连击一样，要想使用这种攻击首先要求机师拥有双重攻击的技能，被攻击的敌人也要靠在一起才能发动。双重攻击的出现使得游戏能够变得更加轻松，而且也不会像连击那样变得过于霸道。

支援攻击

源自《第2次α》的小队攻击和援护攻击的全新系统，拥有“援护要请”技能的机师可以要求在他周围的机体先做支援攻击，然后再由该机师自己做最后的攻击。支援攻击和援护攻击的最大区别是参与援护的是围绕在发动攻击的机体旁的所有己方机体，所以最多可以有5台己方机体同时出现在战斗画面中。另外需要注意的是，参与支援攻击的机体只能使用特定的武器（如同《第2次α》中的小队攻击一般），而不能像普通的援护攻击那样自由选择用于援护的武器。

合体攻击＆援护攻击

虽然新增了支援攻击，但是经典的合体攻击以及援护攻击（包括《IMPACT》的战舰援护）依然是存在的。按照最新的设定来看，同样应该是拥有“援护攻击”或者“援护防御”技能的角色才能进行相应的行动。至于合体攻击，在《第2次α》因为小队系统的引入，合体攻击的数量非常少，所以相信这一次绝对可以看多更多更华丽的技巧。目前已经确认的合体攻击包括：神高达＋旭日高达的“石破LOVELOVE天惊拳”，大魔神＋巨灵神的“双重电光破”，龙骑D1＋D2＋D3的“恐怖的三重攻击”以及卡碧尼Mk II两机的“双重浮游炮”。相信永井豪四大魔神的“DYNAMICS・FINAL・SPECIAL”也是少不了的，不知道翼神Rah Xephon和勇者莱汀的双重弓箭或者双重歌声是否会出现呢？



注目度

每年都会有好几部《超级机器人大战》登场，即使是FANS也难免喊吃不消。还好BANPRESTO每次都能在新作中开发出一些让人感到兴奋的卖点，还好FANS当中也不乏阿修罗这样的立场坚定者，因此这个系列的作品的销量还总是能够保持一定的水准！

本作强调的是简单、爽快，因此在系统上做了一定程度的调整。新的系统完全继承了原来的优点，同时又不会让人对其复杂程度感到恐惧。通过多种强化攻击的辅助系统的帮助，游戏的战斗会显得更加有趣而且富有战斗性。而本作中战斗动画的全屏特写也是一个很大的卖点，应该可以让游戏在一定程度上达到某些动画作品的观赏水平。

总之，这款《机战MX》你可以不买，但是你不可以不玩！（什么？不买怎么玩？呃……今天我要去火星视察外星难民的安顿情况，闪了先。）

20 总分

★★★★★★★★

风云新撰组

7
7
8

阿修罗

同样为幕末时代剧，同样以剑客为题材，很多人会把本作拿来和去年的《侍道2》进行比较。不过实际上两者无论在系统上还是在玩法上都相差很多！因为以警察组织"新撰组"为主要描写对象，所以本作更加强调富有规律的游戏流程，要像SLG游戏一样严格地按照日程来行动。而且，新撰组本身就以群狼战术著称于世，所以游戏的战斗部分也更加强调主角与队友之间的协作，这也是一种比较有新意的设定。

纱迦

又一款融合了多种要素的ACT，创意不错。游戏很好地表现出了幕末时期风云激荡的感觉，关键的格斗部分做得不错，成长方面也做得不错。游戏采用任务制，但任务地图不多，NPC出现的地点也差不多，玩久了难免会有单调的感觉。游戏比较接近史实，不能任意斩杀诸如桂小五郎、坂本龙马之类的维新志士，自由度受到了一定的限制。对于这种纯日本风格的游戏，能否投入感情是个关键。

卡伦

新川洋司绘制的原画是吸引本人将这款游戏放入PS2中的最大原因。作为日本最负盛名的组织之一，新撰组向来便是日本人喜欢翻来覆去创作的对象。不过本作的素质只能算是一般而已，手感一般，且无法转换视点，而且无论是剧情、任务和场景都显得有些单调。在通关后进行2周目游戏时，你可以继承之前创造出的角色及修得的招数，不过最吸引人的，还是能使用土方岁三和近藤勇这些历史上叱咤风云的人物吧。

PS2■DVD-ROM■GENKI■风云新撰组■ACT■2004年1月22日■1人■无对应周边■160KB

26 总分

热血推荐

逆转度　★★★★★★★★★★

逆转裁判3

8
8
9

阿修罗

从本质上来说，本作只是2代的强化版，因为它完全没有引入什么新的系统，只是在剧本上进行了强化。故事从原来一贯的4话变成了5话，而每一话本身的长度也得到增加。至于剧本的编写可以说是厂商花了最大心思的地方，游戏采用了过去和现在交错的形式，情节紧张、环环相扣，与前两作之间还有很多关联之处，让人一玩就不想停下来。游戏的对白一如既往地搞笑，对于不懂日文的玩家来说真是一种遗憾呀！

LIKY

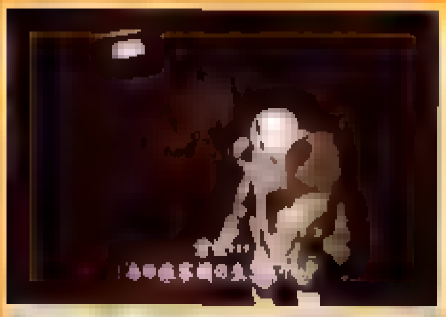
系列发展到第三代，整个系统、玩法等等与前作几乎没有差别，只不过是剧情是新的，所以我更倾向于把它认为是一个资料篇，相信以后推出的系列作也会是这个特点。当然，游戏的魅力毋庸置疑，体会紧张的法庭战斗的独特经历，扮演侦探展开细心的案件调查，这些都是让人沉迷而无法自拔的卖点。游戏的搞笑程度也一如既往的高，夸张的表情和幽默的对白时常让人捧腹。

邪魔天使

跟二代的系统进化相比，本作在系统上并没太大的变化，但在剧情上由于多了对绫里千寻的章节，所以玩家对整个故事可以进行更进一步的了解。剧本的编写在本作中又达到了新的高峰，峰回路转的剧情再加上角色本身的人格魅力给游戏增添了无限魅力。故事环环相扣，侦探与法庭两大部分充分体现出这种文字AVG的魅力，再加上大量的搞笑情节让玩家在紧张之余体会到制作人那超恶搞的恶趣味，实在妙不可言。

GBA■卡带（64M）■CAPCOM■逆转裁判3■AVG■2004年1月23日■1人■无对应周边■自带记忆功能

21 总分



心跳度　★★★★★★★★

星灵迷云 回声之夜

7
8
8

阿修罗

不是要击倒亡灵，而是要替它们实现遗愿让它们成佛，游戏本身的设定就与同类型的作品相去甚远，对于刚接触这部作品的玩家来说可能会比较不适应，因为面对危险你所能做的只有逃跑。不过游戏中虽然没有什么激烈火爆的战斗场面，但是每个亡灵独特的身世却总是能够让人沉思良久。游戏的气氛十分冷清，自始至终玩家都只能一个人进行探索，最多也只是和机器人进行交流，可能不太适合喜欢热闹的玩家。

SOUL

一款讲究气氛的惊悚游戏，游戏中没有任何攻击设定；虽然是主观视角，但操作却类似《生化》，可以说游戏的各项设定都相当别致。游戏的进行方式主要是解谜，因此对于不擅长动作游戏的玩家来说，这可是个福音。"心跳指数"系统是个亮点
当握在手中的手柄像心跳那样有规律地振动，并不断加速时，你很容易就会被游戏的气氛所感染。游戏其他各方面的表现都属于一般。

多边形

作为一款第一人称视角的恐怖游戏，主角却没有任何攻击动作，由此可见这款游戏的特别之处。游戏强调的是一种心理上的恐怖感，并不是依靠骇人的画面或者恶心的僵尸来给予感官上的刺激，让人想起了以前3DO主机上的某部恐怖名作。游戏中也不需杀死敌人，而是要满足这些漂泊灵魂的需求，好让他们满足地升天（原来是普渡众生……）。音效方面支持杜比环绕，如果在深夜独自游戏还真有点感觉。

PS2■DVD-ROM■Fromsoftware■NEBULA ECHONIGHT■AVG■2004年1月22日■1人■只对应DS2手柄■80KB

27 总分

黄金珍藏

战斗爽快度　★★★★★★★★★★

星之海洋3 导演剪辑版

10
9
10

邪魔天使

虽说只是一款加强版，但由于修正了以前的BUG，所以还是值得一玩。另外，游戏更改了一些战斗收集，其收集更加困难并且更具有恶趣味，所以玩家还是应该去尝试一下。游戏最吸引人的地方想必就是隐藏迷宫的追加、新角色的加入、对战模式的加入、新服装的加入了。特别是后两者，对战模式一改RPG单打、合作的传统，新服装可以在游戏本篇中使用更让玩家欣喜若狂，不过这都与战斗收集有关。

星夜

这并不是一个普通的资料片或者国际版，而是进行了大量修正和调整后的完全版本。追加了新的人物和新的迷宫，而对战模式则是本系列的首次尝试。与之相应的多种服装也给战斗增添了不少乐趣，战斗收集则经过一些调整和改进，和游戏过程结合得更紧密。还有很多方面的改进，例如キャンセル奨励、炼金物品的效果等等。不少细节更为方便，例如最初的情节跳过、通关后的快速脱出等等。

泰坦

对战斗收集的更改显得更人性化了一些，不过要收集全部的战斗要素恐怕不是一件凭兴趣就能办到的事情。对战模式是游戏的新亮点之一，此外还包括迷宫和同伴、甚至新的服饰，当然从前的某些恶性BUG也被修正了。对于没玩过老版本《SO3》的玩家而言，本作严谨得大而又趣味十足的战斗系统绝对值得RPG爱好者体验，但可能因为过度强调战斗，游戏的人设和剧本都不能算上等佳品，只是别出心裁。

PS2■DVD-ROM×2■SQUARE ENIX/tri-Ace■スターオーシャン3 ディレクターズカット■RPG■2004年1月22日■1～2人■对应BB Unit■175KB

24分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

24
总分

剧情深邃度 ★★★★★★★

博德之门：暗黑联盟II

8
7
8

多边形

在欧美深受欢迎的动作角色扮演类游戏巨作的最新续篇。游戏剧情接续了前作，讲述了那个时代的英雄们在剑湾所发生的冒险故事。从画面来看表现得不错，特别是发动魔法所展现出的绚丽效果，与众多敌人混战的时候也不见拖慢等令人不爽的现象。游戏中经典的对白、地道的用词、到位的描述，随着每个人物不同心情的表达，同时又带有中世纪英文风格的句式，光是文学上的造诣就值得好好研究，细细品味。

阿修罗

标准的美式动作角色扮演游戏，因为本身属于《龙与地下城》的作品，所以在世界观和数值设定方面非常规范，习惯了日式大数值游戏的玩家可能会觉得不过瘾。因为视角比较远，所以游戏的画面很难让人觉得华丽，但是细致的场景制作可以看出厂商为它花了大量的心思。初期可以选择的职业/人物从前作的3种增加到了5种，这是一个提升，不过依然没有实现标准《AD&D》的人物创建系统。

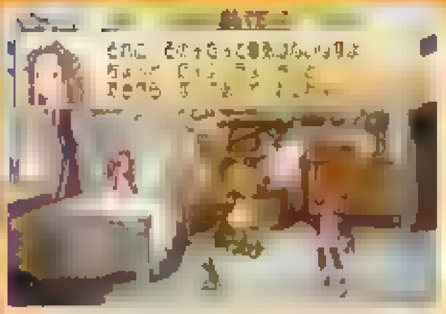
邪魔天使

作为《龙与地下城》的经典作品，游戏充分体现出了系统的严谨性。奇幻的世界、剑与魔法，这些奇幻色彩的内容完全能吸引玩家不能自拔。游戏的画面与前作相比更加精美了，而在保证画面精美的同时，游戏即使在双打的情况也看不到拖慢现象，不得不佩服游戏制作公司的高超技术。新增的两名角色尽显其个人魅力，在丰富游戏内容上起到了画龙点睛的作用。暗黑精灵崔斯特的登场相信更能让各位玩家兴奋不已。

PS2■DVD-ROM■Interplay Entertainment/Black Isle Studios■Baldur's Gate: Dark Alliance II■A・RPG■2004年2月3日■1～2人■对应Xbox、PS2■147KB

25
总分

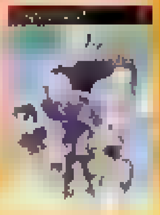
热血推荐



系统丰富度 ★★★★★★★★★

灵武战记

7
8
10



猫太

本作集合众多同类型游戏的特点：可以制作丰富的职业和种族，摆脱了单一的固定同伴系统、自由的迷宫生成系统，让玩家无论在何时都可以挑战自己和提升等级、充满了新鲜感的灵魂合体系统，让战斗更添战术性。游戏和它当初的口号一样，是一款充满了“自由”的S・RPG，玩家不但能把同伴随便踩死，还可以把他们在岛上扔来扔去。战斗场景有点类似《最终幻想战略版》，高低地形等要素依然存在。

多边形

被厂家称为“自由自在的S RPG”。的确有着很高的自由度和极强的耐玩度。confine,protection系统也有创意。虽然名字不同，但游戏系统很类似《魔界战记》可以说是它的续作，游戏后期会加入《魔界战记》的主角。因此玩过《魔界战记》的玩家会对这个游戏感到很亲切。本作最吸引玩家的“随机迷宫”，会带给玩家无限的乐趣。是一款寒假期间值得一玩的游戏。

卡伦

前作《魔界战记》虽然在国内并没有太大名气，但其可玩性之高却毋庸置疑。本作依然继承了前作的高素质，众多的职业，可爱的人设，还有独特的战斗系统设定都令人耳目一新，而S・RPG最重要的战略性也做得非常出色。虽然在通关后能选用前作主角，但其实两代的剧情之间并没有什么联系。目前看来，游戏的搞笑程度比起前作来似乎有所下降，这大概是迄今为止惟一让我感到遗憾的地方了。

PS2■DVD-ROM■日本一SOFTWARE■Phantom Brave■S・RPG■2004年1月22日■1人■无对应周边■287KB

23
总分

恶魔丰富度 ★★★★★★★★★★

真・女神转生III 夜曲 狂热版

8
7
8

邪魔天使

[illegible]点，恶魔猎人与主角之间的矛盾冲突是吸引玩家购买该游戏的最大动力。游戏的某些情节进行了一些修改，即使玩过之前的版本还是值得再玩一遍的。游戏的难度还是那么高，稍有不慎就有全灭的危险，这可能会让一些习惯难度不高的RPG的玩家感到有些不适，特别是在背后攻击的情况下，敌人多次攻击就会立刻让我方全灭。另外，游戏附有一段新作的动画，值得一看。

D・S

无论是游戏的系统，还是画面的表现手法等都跟前作分别不大，正如追加的标题一样，是一款以更深入的视点去看《真・女神转生3》的世界的游戏。前作中大部分时间以人类的视点去看世界，而本次恶魔的故事仍会追加，令游戏的世界观更完整。除了新增剧情外，还有新追加的恶魔、全新的迷宫、以及《DEVIL MAY CRY》中的主角但丁等。游戏还修正了一些系统上的漏洞，完成度相当高。

阿修罗

单一的流程、枯燥的练级过程和极高的难度都使得一般的玩家很难亲近前作，只有FANS依然被仲魔们以及故事的魅力深深吸引着。强化版最大的卖点大概就是CAPCOM角色但丁的友情客串了。其实最让FANS在意的并不是有新人物，而是新人物的加入究竟会对原来的剧情有什么影响。全新的BOSS和全新的仲魔也是另一种吸引FANS玩下去的手段，不过对于吸引全新的玩家似乎并没有太大帮助。

PS2■DVD-ROM■ATLUS■真・女神转生III NOCTURNE マニアクス■RPG■2004年1月29日■1人■无对应周边■165KB以上

25
总分

热血推荐

怀旧度 ★★★★★★★★★

口袋妖怪 火红・叶绿

7
7
9

LIKY

本作对于不少老口袋迷来说意义非同一般，能够在GBA上重温当初的感动颇让人满足。游戏的流程与GB版几乎一样，玩起来很有怀旧的感觉，不过反过来说感觉剧情上新意不足，为什么不多加一点剧情呢？好在系统上的变化很大（相对于原作），有了男女主角之分，而基本框架沿用了《红宝石 蓝宝石》的那一套比较完善的系统，平衡性比原作更高。游戏新加入的两个迷你游戏也还比较有趣。

阿修罗

看似相同，实则变化巨大！虽然本作的整体流程和原来的GB版没有什么差别，但是由于在系统上采用了《红宝石 蓝宝石》等后期作品才有的内容，所以使得游戏的玩法也发生了巨大的变化，绝对不是单单把游戏的画面进行了提升。要和非《火红・叶绿》版本交换妖怪必须先通关一遍，这样的要求不是很体贴。无线通信也是很有新意的，另外本版还修复了前作的BUG。

邪魔天使

虽然是一款复刻性质的作品，但可玩性却勿庸置疑。游戏在前作的基础上进行了一些细微的调整，比如升级时妖怪所成长的点数会全部显示在一个表格内，非常方便，让人一目了然。该游戏还可以更正《红宝石・蓝宝石》的时间BUG，因此购买价值可是大大的有。另外，在《红宝石・蓝宝石》中不能抓到的妖怪在该作里是可以抓到的，而且还能进行交换，所以如果想将妖怪完美收集该游戏是一定要买的。

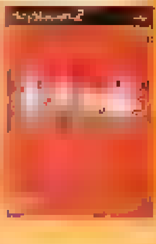
GBA■卡带（128M）■NINTENDO/GAME FREAK■ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン■RPG■2004年1月29日■1～5人■对应GBA专用通信线、GBA无线通信端子■自带记忆功能

16 总分

乱舞度 ★★★★★★★★

七武士 20XX

画面 7
音效 7
操作 5



阿修罗

游戏的系统非常简洁，没有什么复杂的操作、夸张的技巧，玩家所要做的就是不停地按键来攻击、防御和闪避。负责攻击的只有一个按键，所有的攻击技巧都要靠它来使用，不过实际使用时出奇的简单，只要不断地按键就经常可以莫名其妙地使用出一闪攻击或者达成高连击，归根到底是游戏引擎还不够完善。游戏的整体流程单一，玩法变化也不够丰富，很难让人持续保持兴奋。每关结束时的成绩总结很有趣。

纱迦

通关之后，最大的感觉就是剧情比较失败。黑泽明的《七武士》虽然是50年前的电影，但今天看来依然是经典。而本作的剧情完全不能与之相比。本作名为七武士，却只有1人可以选择，感觉很不爽。游戏的动作不流畅，经常出现拖慢的情况，而且敌人经常隐形，就算同屏显示的角色很少也不例外。通关后的隐藏要素也可以视为零。惟一的亮点是由坂本龙一作曲的结尾曲，不负大师之名。

胜负师

在《间谍小说》令不少人为之失望之后，本作再次成为SAMMY失败作品的一个代表。尽管以大师黑泽明的作品为原型，但从一开始就不知所谓地走上了科幻路线，完全无法体现大师的艺术精髓。作为一款动作游戏，本作手感生硬，判定模糊，场面混乱，玩家所体验的只是单调之极的游戏流程和莫明其妙的胜利或是失败。与当初宣传所谓爽快的风格有些背道而驰，让人不得不将其与“快餐游戏”归类。

PS2■DVD-ROM■SAMMY■七人の侍 SEVEN SAMURAI 20XX■ACT■2004年1月8日■1人■只对应DS2手柄■115KB

22 总分

世界观凝重度 ★★★★★★★★

辐射：钢铁兄弟会

画面 7
音效 8
操作 8

多边形

“《辐射》系列”在家用机上推出的第一作。但由于黑岛工作室的解散，这可能也是最后一作了。游戏的基本设定和背景和前几作一样，由于是在家用机上推出，游戏的操作改变非常大。游戏保持了该系列传统的动作RPG元素，多彩的任务技能，开放的世界地图，随机的突发事件，绝对是《辐射》FANS的首选。美中不足的是取消了负重值，减低了游戏的真实性；有部分场景光线比较昏暗，容易造成眼睛疲劳。

SOUL

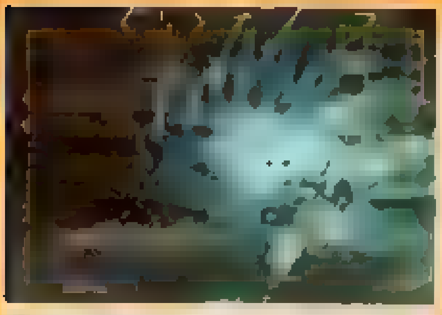
出自名厂的名系列，最新作由于是家用机平台而将系统由RPG改为动作RPG，游戏也因此失去了相当宝贵的一些策略性，但换来了动作游戏所具有的激情感受。人物的动作相当流畅，操作也设定得相当便利，算是充分利用了家用机的优势。虽然总体经典程度已经不及PC平台上的几部前作，但该系列极为引人入胜的世界观在游戏中得以承续，让人们充分体会到核战之后的世界是何等的残酷。

沙罗

本作在PC上已经算是个老系列了，登陆到家用机上却是首次。由于玩家很少会去使用家用机的鼠标和键盘，所以制作人员将原PC版的混合了“即时制”与“回合制”两种类型的战斗改成了家用机版的完全即时动作类型。总的来说，游戏的类型变化得还是比较成功吧，虽然个人觉得画面连“不错”都谈不上，但随机突发事件以及丰富的任务才是本作的最大热点。不过个人对本作的俯视角度实在有些不适应……

PS2■DVD-ROM■INTERPLAY■Fallout：Brotherhood of Steel■A・RPG■2004年1月17日■1～2人■对应PS2、Xbox■430KB

23 总分



爽快度 ★★★★★★★★★

终结者地带 引导亡灵之神 特别编辑版

画面 9
音效 9
操作 7

邪魔天使

爽快的打击感、深邃的剧情、精美的机械设定、动人的音乐，这些内容就构成了这款ACT史上的不朽之作。作为一款加强版游戏，游戏在主干剧情上并没有作修改，只是加入了点小战斗进行调节。游戏附带的一代剧情介绍能让从没玩过该系列的玩家进一步了解其世界观。浮游快感在游戏中得以充分体现，视角也几乎没问题。另外，游戏虽然移植自美版，但还是采用日语配音，这是一个令人感到意外和高兴的地方。

纱迦

作为加强版游戏，画面自然不会有进步。虽然时隔一年，但看到游戏画面依然觉得相当不错。各种效果做得很炫，打击感也很好。机体的动作很多，基本上招招实用。通关之后可以使用最终战才能使用的强力机体，感觉超爽。操作感非常不错，玩起来不会有任何不适感。只是个人感觉游戏有太多逃离、救助之类的关卡，否则游戏的爽快感会更强。因此，本作加强的要素有些鸡肋的感觉。

多边形

又是一款所谓“最终版”的作品。比起前作来说，游戏的主干部分没有任何的变化，只是在难度上增加了EX关卡，对于系列的FANS来说是非常吸引人的。为了吸引更多的玩家加入《ZOE》的行列，特别提供了“前作故事”供大家欣赏以便了解整个故事。其实这部游戏若能早些年推出，或许能成为同类游戏的范本之作。画面方面感觉比前作稍有改善，操作手感一如既往的出色，因为本来就是同一部作品……

PS2■DVD-ROM■KONAMI/KCEJ■ANUBIS ZONE OF THE ENDERS SPECIAL EDITION■ACT■2004年1月15日■1～2人■无对应周边■140KB

27 总分

珍藏

探索度 ★★★★★★★★★★

银河战士 零点任务

画面 8
音效 9
操作 9

阿修罗

开创了地图探索型动作游戏先河的FC版《银河战士》的复刻加强版。游戏的基本画面与引擎都和GBA上4代《融合》是一样的，不过在特效方面有所改变。至于操作方面，基本完全再现了FC版的操作以及萨姆斯的各种技巧，而且改良了操作的手感并且加入了SFC以后才有的一些新技巧，使得游戏的爽快更超以前。因为游戏中加入了新的地区和新的BOSS，再加上完全更新的画面，使得作品整体显得非常优秀。

LIKY

游戏的手感一如既往的出色，一点拖泥带水的感觉都没有，不愧为动作游戏的典范之作。感觉这次的游戏节奏比《融合》加快了不少，人物的移动速度明显快了一些，而难度方面则开始觉得太简单，到后来才体会到被虐待的感觉（比如脑细胞BOSS）。后期因为装备丢失，被敌人不断追逐的感觉实在是太刺激了，有点像《MGS》。探索仍然是游戏的主题，寻找隐藏通道和隐藏道具正是乐趣所在。

纱迦

对于一个既玩过FC版原作又玩过GBA版前作的玩家来说，游戏既不失新鲜感，又能充分调动老玩家的怀旧情绪。游戏的玩法和GBA版前作相当类似，剧情则沿袭了FC版。无限炸弹跳翻身复活，成为相当重要的破关技巧。虽然属于探索类ACT，但帮助提示相当明显，打起来异常流畅。几种新增的武器和技能没有太大新意，这点略微有些让人失望。但隐藏要素仍然一如既往地多，完美破关有一定难度。

GBA■卡带（64M）■NINTENDO■METROID ZERO MISSION■ACT■2004年2月9日■1人■GBA专用通信对战线■自带记忆功能

马里奥和路易 RPG

文：LIKY ◆游戏时间：24 小时

黄金珍藏 10

本人去年在“黄金眼”栏目中只给一款游戏打了满分10分，这款游戏就是《马里奥和路易RPG》，因为这款游戏各方面的表现完全征服了我，它带给我一种彻底的快乐享受，让我在游戏中自始至终都被它独特的魅力所吸引。我在玩的过程中，经常会为游戏精彩的设计而情不自禁地喝彩起来，“真是一款好游戏”是我说得最多的一句话，而被游戏夸张的情节和幽默的对白逗得哈哈大笑更是常有的事。这是一款给人无穷满足和快乐的游戏。

恶搞无极限

碧奇公主的声音被邪恶的魔女夺走，马里奥和路易两兄弟为了帮公主找回失去的声音而展开了冒险，这便是游戏的起因。听起来颇令人吃惊，连声音都会被偷走？这不是搞笑吗？的确，游戏从一开始就给玩家一个独特的印象——这就是一个充满了夸张和恶搞的游戏。当我们看到碧奇公主因为声音被偷走、眼泪如喷泉般涌出的画面时，立刻就感受到这一点。紧接着，当蘑菇仔慌慌张张去给马里奥报信，不慎闯入浴室看到裸体的马里奥，害羞得满脸通红，并一头撞在柜子上晕过去时，我不禁哈哈大笑起来。最倒霉的还是路易，这个家伙本来不想趟这趟浑水，对着上了飞船的马里奥得意地挥手告别，不想飞船上伸下来一只机器手，他吓得转头就跑，结果还是抓上了飞船，不得不展开了冒险……

像这样的搞笑情节始终贯穿着游戏，连许多小细节都透着夸张的表现。比如用锤子可以将人砸小；马里奥喝了水之后全身会肿得像个啤酒桶；马里奥在路易背后用火烧他屁股时，路易会痛得向前飞奔；还有经典的马里奥一锤子将路易砸成冲浪板的设定……可以说，游戏中任何一个小地方都可以给人带来意想不到的笑料，让人始终保持快乐心情。

真正的主角路易

路易这个角色在游戏中是极为成功的，相对于马里奥的循规蹈矩、一本正经，路易在游戏中完全就是一个丑角，游戏的笑料大多因他而起，最经典的一幕就是路易假冒碧奇公主那一段。为了救下碧奇公主，路易换上了碧奇公主的裙子、戴上了假发，这一招还真的骗过了魔女库巴，结果魔女库巴丢下了真公主，把他抓上了飞船。在飞船上的一幕更搞笑，可怜的路易为了不让自己的大胡子露出破绽，不得不一直用手蒙住嘴，那样子简直滑稽极了。而更糟糕的是魔女库巴一直对他问话，路易也只是装笑，不敢说话，最后觉察到不对劲的魔女库巴突然大叫一声，路易冷不防吓得原形毕露，情况立刻紧张起来。路易连滚带爬地往外跑，狼狈不堪，后面的魔女库巴在紧追不舍，好在在一个通道口路易顶到了一个机关，掉落下来的木箱将魔女库巴挡在了后面，刚才还狼狈不堪的路易顿时得意起来，拿出一把小扇子（就是碧奇公主使用的那一把女式小折扇）一边给自己扇风一边对魔女库巴做鬼脸……这一系列镜头，路易的表演简直是绝了，滑稽的动作和表情令人喷饭。

其实很多玩过本作的玩家都对路易的表演印象深刻，很多人都说路易“真可怜啊”，因为名气没有马里奥大，在游戏中他总是被当作马里奥的跟班，别人只认马里奥而不认他，不过正是处于这种“悲惨”境地的路易在游戏中有更多出彩的地方，说他是游戏真正的主角也不为过。

优秀的战斗系统

因为有着多年制作“《马里奥》系列”的经验，任天堂对于动作游戏手感的把握有着深厚的功力，《马里奥和路易RPG》在操作手感上保留了“《马里奥》系列”一贯的特色，虽然不是一款纯动作游戏，但在操作方面一点也不马虎，在简单中蕴含丰富的技巧，无论是大地图上的解谜行动，还是战斗中的攻击防御，或是玩法多样的迷你游戏，都体现出手感方面优良的品质，操作毫不生涩，角色动作流畅自然。而游戏对操作性的要求同样不低，这一点在战斗中体现得尤为明显。游戏的战斗系统非常有意思，A、B键要分别控制马里奥和路易的行动，攻击、回避、必杀技全都要手动完成。比如跳起来躲开敌人的攻击，或者用锤子打消敌人的攻击，经常要玩家分心二用来控制两人，面对某些BOSS的特殊攻击时挑战性十足。（我一直很喜欢这种可以手动进行战斗的RPG，因为这种战斗方式比普通的指令选择方式更容易让人投入，更容易让人享受到战斗的乐趣。）而战斗系统最吸引人的莫过于合体技的设定了，使用合体技需要正确的按键组合和精准的按键时机，不反复练习是不可能掌握熟练的，正是有了高难度的合体技的设定，才让人有了更多研究和挑战的机会，每当成功发出一套合体技来，那种成就感最令人满足。

精巧的谜题设计

解谜在游戏中同样是作为重要一环而存在的，精巧的谜题设计似乎一直都是任天堂所长，他们有着制作《塞尔达》的丰富经验。本作的解谜方式很有点《塞尔达》的味道，都是在一个一个特定的场所（迷宫）中不断推进，不断解谜，不过与《塞尔达》的利用花样繁多的道具来解谜的方式不同的是，本作强调的是合作解谜的乐趣，即利用马里奥和路易不同的能力来配合解谜，比如某个开关在墙壁高处，于是马里奥一锤子将路易砸到地下，路易钻进旁边一个木桶中，移动到开关下，然后马里奥踩在木桶上够到开关。像这样配合的解谜方式还有很多，到了后期，还出现了两人分头行动的形式，很有点《生化危机0》的味道了。任天堂在谜题难度把握上颇有心得，谜题难度慢慢上升，解谜方式一步步升级，但总不给你太大的难堪，总能恰到好处地给人成就感。

遗憾之处

以前当我玩到一款喜欢的游戏时经常有这样一种感觉，希望快点见到结局，但又不希望太快将游戏玩穿，因为那样就没得玩了，这种矛盾心理很微妙，因为好游戏总希望能玩得久一点的。好在后来的大部分游戏在爆机后都有丰富的隐藏要素可挖掘，我的那种矛盾心理也没那么重了。就在我欣赏完《马里奥和路易RPG》的结局画面，满心期待地想看看还会出现什么新东西出现时，我突然“痛苦”地发现——游戏爆机后竟然没有任何隐藏要素，既没有二周目的设定，也没有隐藏迷宫的设定，打败了最后的魔女、看完了ENDING画面后整个游戏就此嘎然而止。这个打击可真不小啊。（笑）现在的游戏——尤其是RPG，二周目、隐藏迷宫、隐藏模式等等设定可以说是爆机后的标准配置了，而印象中任天堂的游戏也一贯在这方面做得很到位，比如《口袋妖怪》爆机后可以继续收集妖怪，《火焰之纹章》爆机后可以选择高难度模式等等，不知道为什么这次的《马里奥和路易RPG》在这方面颇让人失望，实在是个不小的遗憾。我想，你就算不附加二周目、隐藏迷宫什么的，你最起码将那些迷你游戏单独拿出来供玩家直接挑战吧。本作中有不少迷你游戏可以玩，而且有些迷你游戏相当有趣，比如刚开始的那个跳绳游戏就非常有挑战性，但这些迷你游戏只有在特定的剧情下才能玩到，所以我觉得如果能在爆机后追加一个迷你游戏挑战模式就好了。

当然，碰到一个自己喜欢的游戏，总希望它各方面的表现能更完美一些，这也许叫爱之深责之切吧。不过不管怎么说，虽然有些许遗憾，但是瑕不掩瑜，本作的整体素质绝对是GBA上的上上之选，要不它也不会被我们JCG编辑部评为2003年年度GBA最佳游戏，GBA玩家如果错过本作将是大大损失哦。

© 1983-2003 Nintendo / Developed by ALPHADREAM

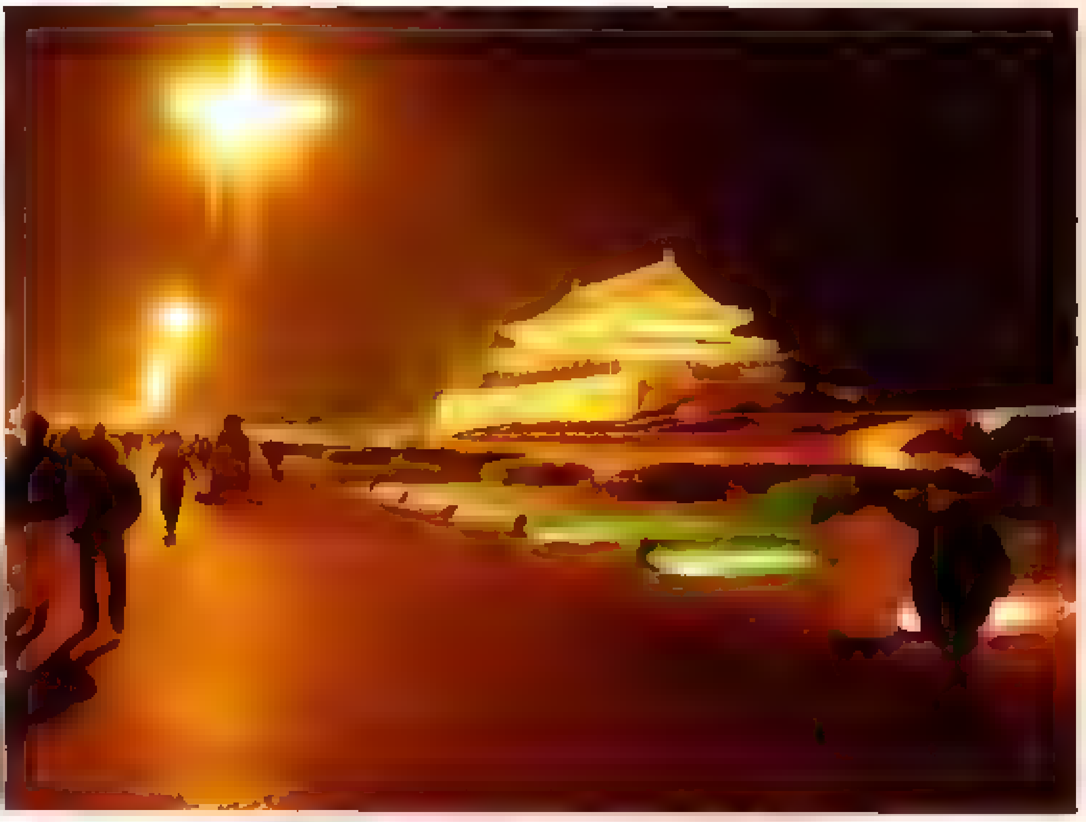
文：SOUL、LIKY、GOUKI、卡伦、猫太　统筹　SOUL

特稿 Special Article

打造中国“E3”展！

CHINA JOY 特别报道

▲北京展览馆的正门口　进入大门就等于进入到一个游戏世界中了。



▲长安街的夜景，想不到夜晚的天安门也能如此艳丽。

▲从远处眺望北京展览馆，那个充气圆拱就是这次展会的外门了。

▲五彩缤纷的展馆，这时是15日晚　工作人员正在紧张地布置展台。

2004年1月16～18日，首届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会，也就是CHINA JOY，在北京展览馆举行。这次展会是由中华人民共和国新闻出版总署和中国国际贸易促进委员会共同主办，中国出版工作者协会游戏工作委员会和北京汉威国际展览公司共同承办的。

与美国的E3展、日本的东京游戏展、欧洲的ECTS展一样，CHINA JOY也是一个综合型的互动娱乐展会。除了在展会上最活跃的游戏厂商的展出以外，CHINA JOY还包括了其他很多的内容：高峰论坛、中国电子运动会全国总决赛、游戏角色扮演嘉年华、亚洲电子娱乐技术讲座等活动。来自全球各地的共129家互动娱乐业厂商齐聚北京展览馆参加了这次展会，展会的总展览面积达到了15000平米，参展公司129家，其中包括索尼(中国)有限公司、上海育碧电脑软件有限公司、诺基亚（中国）投资有限公司、韩国游戏产业开发院、香港贸易发展局、神游科技（中国）有限公司、网星史克威尔艾尼克斯网络科技（北京）有限公司、晶合时代软件技术有限公司等知名企业。

CHINA JOY展会的组委会负责人秦延征表示，展会原计划于去年初举办，但却因为“非典”而推迟到今年年初。因为临近春节，所以主办方对展会的效果没有太大把握，但是最终的效果令人满意。从1月16日下午开始，展会就对公众开放，3天之内共有6万人次参观了本次展会。可以说，CHINAJOY是迄今为止，国内举办的首个具备国际性、专业性和权威性的互动电子大展。

1月16日上午9：30，CHINA JOY展会在北京展览馆报告厅举行了隆重的开幕式，新闻出版总署、文化部、信产部、团中央等相关领导出席了会议，新闻出版总署副署长于永湛在开幕式上祝辞。

▶ 新闻出版总署副署长于永湛在开幕式上致辞

▲《FAMI通》周刊主编加藤克明在会上。

对于我刊的广大读者来说，从这次展会上可以看到两大惊喜。第一个惊喜是，我刊作为通过BPA认证的中国发行量最大的TV GAME杂志，与CNET中国达成了战略合作协议，从此我刊将可以在保持我刊一贯办刊方针的基础上，又可以充分利用到CNET旗下GAMESPOT的强大国际品牌及资源优势。GAMESPOT是全球第一的游戏资讯网站，是数百万玩家获取资讯的第一选择，并曾多次荣获美国互动艺术和科学学会“最佳娱乐站点”奖项。从此我刊与CNET的合作将继续引领国内电视游戏杂志的发展潮流。第二个惊喜是，在1月17日上午于北京国宾酒店所举行的记者招待会上，CNET中国与日本第一游戏媒体《FAMI通》周刊宣布正式达成了战略合作。今后，我国的电视游戏玩家就可以直接从《游戏机实用技术》上看到《FAMI通》周刊的精彩内容了。

1月17日晚，借由CHINA JOY展会召开之际，由ASIACCESS ENTERTAINMENT主持的“日中游戏界交流晚宴”在北京香格里拉酒店举行，来自日本游戏界的众多知名人士参加了这个交流晚宴，中国新闻出版总署音像电子和网络出版管理司的副司长寇晓伟在会上发表了讲话，肯定了日本游戏界在世界上的地位。而我刊记者也参加了这次晚宴，积极与日本游戏界各知名会社交流。

▲上海科乐美软件 上海，有限公司制作统括部董事·统括部长蔡以强（右二）、制作统括部中文制作GROUP制作总监毕嘉（左一）、其他上海科乐美人员与我刊记者合影。

除此以外，重量级大人物HUDSON社长工藤浩也来到了现场，我们互相交换了名片，但兴奋之余，竟忘了照相了……这里只好以所获得的名片为证……另外还有NAMCO副社长猿川昭义等人。

▲日本ENTERBRAIN社长、原《FAMI通》周刊主编浜村弘一（右）来到了现场。

▲KCES的藤井大辅（曾参与开发过《樱大战》）据悉不久将会来上海科乐美工作。

▲ASIACCESS ENTERTAINMENT社长周伟国（右）与我刊记者亲切交谈。

虽然神游公司的展台在1月16日已经出现在展会上，但在3天的展会上竟然都只是空无一人。神游公司的展台采用了非常时尚的银色作为整个台架的主色，在台架的中央处放有一台神游主机，透过外层透明的玻璃可以看到其主体，给人一种非常高雅的感觉。

▲神游独树一帜的展出方法。

在1月18日早上的中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛上，神游公司的董事长颜维群先生在台上说到：因为神游机在中国大陆推出可能不能被广大玩家给接受，现在的神游或许正在做一件非常愚蠢的事。但神游承诺要把国内对游戏不解的人从迷惑中引领出来，让他们知道真正的“游戏”其实是一种精神上的享受，而不是误导小孩子的“玩具”。在会上，颜维群先生还提到了神游绝对不会推出对小孩子有害的游戏，而且要让小孩与父母们一起感受游戏带来的喜悦和乐趣。

关于神游这次大会更详细的展出报告，请参看本期“神游天下”栏目。

▲SONY的展台小姐。

与会场内其他的展台不同的是，SONY展台并没有“高楼林立”，而是别出心裁地在自己的展区内铺上浅色的地毯，展区中央是一个环形的游戏试玩台，展区的两个角布置了巨大投影屏幕，俨然形成了两个小型展示厅。展区四周三三两两地摆上几张桌椅，供观众休息。再配合展区SHOWGIRL亲切的笑容，整个SONY展区都给人一种相当轻松、休闲的气氛。

PS2游戏方面，最引人注目的当然就是KONAMI的《实况足球 胜利十一人7国际版》，这也是SONY展区对于游戏玩家来说的最大亮点。从现场展示的情况来看，这款除了解说之外完全中文化的《实况足球 胜利十一人7国际版》是相当相当受欢迎的，从1月16日上午的业内人士公开日开始直到展会闭幕，游戏的试玩台前始终挤满了热情的玩家在试玩。由于试玩台上只提供一个手柄，因此有的玩家还特地自带手柄与朋友一起对战，游戏的吸引力可见一斑。

其他展出的游戏还包括《太鼓的达人》、《GT赛车4》、《EYE TOY：PLAY》、《捉猴啦！2》等等，不仅对玩家来说很有吸引力，尤其是可以“手舞足蹈”地玩的《EYE TOY：PLAY》，不但吸引到了许多玩家来试玩，也吸引到许多好奇的非TV GAME玩家的目光。

我刊记者联系到了SONY（中国）有限公司传媒公共关系部蔡雷雷先生，但由于PS2产品的特殊性以及一些外部环境的因素，目前蔡先生还不便正式接受采访来回答我们的各种问题，但在听到我们对《游戏机实用技术》杂志的介绍之后，蔡先生当即表示SONY（中国）有限公司今后PS2进一步推广的过程中将与我刊有很大的合作空间。

▲圆环桌上放置的是PS2试玩机。

▲SONY的展台后就是我刊自己的展台喔。

网星史克威尔艾尼克斯的展台虽然还是以网络游戏《魔力宝贝》为主，但在3天的展览时间里，他们用来展示的等离子电视上竟然频繁地播放着SQUARE ENIX的数款大作的宰烧影像！这些大作包括有《星之海洋3 直到时间的尽头》、《最终幻想X-2》、《龙背上的骑兵》，甚至还有NGC上的《最终幻想 水晶编年史》和GBA上

▲SQUARE ENIX的大作影像就是在这里播放的。

的《圣剑传说》，实在是让人惊讶和费解。

在18日的高峰论坛上，SQUARE ENIX经营企划部海外事业主管小林大介先生也同样进行了演讲。他的演讲题目是《中国网络游戏的现状》，其内容主要是围绕着网络游戏与单机游戏的差异，其中有一句话是说：单机游戏卖的期待度，因为只要玩家花钱购买了该游戏，就不能再后悔自己的选择了；而网络游戏主要卖的是玩家的满意度，玩家可以用很低的价钱去购买游戏客户端，但只要当玩家在游戏中有任何不满意的地方，那么他可以立刻选择不玩。小林大介先生的这句话对家用机版的网络游戏也非常适用。

香港地区的厂商第一次大规模组团参加内地游戏展会，他们集中成为“香港馆”展区，“香港馆”由香港贸易发展局和香港特区政府政府工商及科技局筹办，共有17家香港游戏厂商参加了此次CHINAJOY展会，涉及网络游戏、手机游戏、游戏引擎研究、游戏周边出版及游戏软件教育等各个领域。据香港贸易发展局贸易推广主任黄有波先生介绍，目前香港有超过350家数码娱乐公司从事着游戏研发、游戏互动娱乐、动画后期制作等方面的业务。其中已获授权开发PS2游戏软件的香港漫画巨头号玉皇朝出版集团相当引人注意。

▲香港馆展出的内容非常丰富。

作为一家在中国极有发展势头世界级软件公司，育碧展台设计极为精美、时尚，极具专业水准，也极有诚意！整个展区踏踏实实以游戏的展示及新游戏的试玩为主没有于游戏无关的表演和噱头，让人真正感受到来自游戏本身的吸引力。《波斯王子》、《分裂细胞 潘多拉明日》以及几款CAPCOM从家用机移植到PC平台上的游戏，都有很华丽的展出。

我们也对育碧公司市场部人员进行了一个简短的采访，他们表示，未来将会在中国大陆市场推出育碧的PS2游戏，而目前育碧公司与CAPCOM公司的合作，则只限于PC游戏，因此未来如果有CAPCOM的游戏在中国大陆正式发售的话，则会通过其他途径。

▲从上方观察UBISOFT的展台。

▲UBISOFT的标志非常醒目。

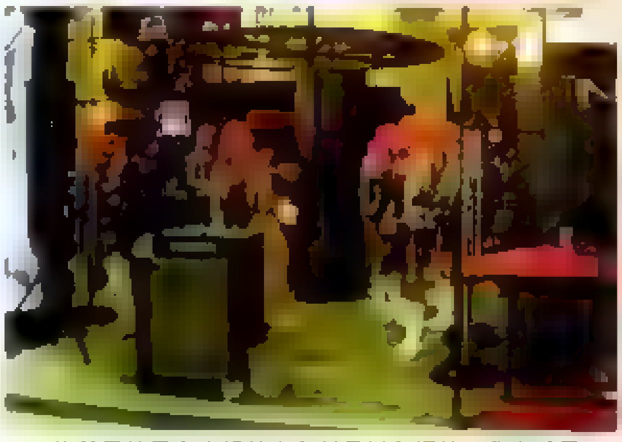
世界头号手机品牌诺基亚终于决定将游戏手机N GAGE引入到国内，一起进入的还有10款N GAGE游戏 这次展台就完全以N GAGE为主题

诺基亚的展台所占面积并不大，但布置得独具匠心，看起来非常别致。展台色调以黑色为主，充满现代感和金属感。展区内部主要是N GAGE的试玩区，诺基亚提供数台N GAGE主机供玩家试玩，游戏包括《古墓丽影》、《红色战队》（红色派系）、《超级猴子》（超级猴子）等，不过目前展区上使用的主机和游戏都是英文版。展台外围的宣传屏幕上不断播放着《音速小子》（索尼克）和《古墓丽影》的游戏画面。

▲“诺基亚就是娱乐”，诺基亚的展台设定非常花心思。

展台正面“诺基亚就是娱乐”的宣传口号非常醒目，在这个口号的下面是一个N-GAGE造型的小平台，作为一个小型的演出场所，经常会有歌舞演出以及互动节目，当然更多的时候，这里是漂亮的劳拉MM SHOW出她的迷人身姿的舞台（诺基亚专门请了两位COSPLAY劳拉的MM，靓丽的外表加上专业的装扮引来无数人的视线）。值得一提的是，诺基亚展区内还停放着一辆摩托，这也是劳拉MM的装备，经常是一位劳拉在前面的展台展示，另一位就坐在这摩托上摆POSE，前后珠联璧合，相得益彰，谋杀了无数人的胶卷（啊不对，那天大家带的都是数码相机了，应该是谋杀了无数存储卡容量才对）。像这次专门负责拍摄任务的泰坦和LIKY二人，拍得最多的MM就是这两位劳拉了，三天展会时间每次路过诺基亚的展台都会情不自禁地拿出DC对着劳拉按动快门。

除了这两位劳拉MM，诺基亚的展台小姐也非常有特点，她们虽然不能说是本次展会上最漂亮的，但绝对可以说本次展会最引人注意的，与N GAGE主机的颜色——银、黑、红搭配出来的服饰闪烁出金属光泽，再配上一头红色的假发，走到哪里都是最抢眼的。


▲诺基亚的展台小姐的发色都是红色调的，非常醒目。

1月16日上午，诺基亚召开了一次新闻发布会，诺基亚移动电话中国区产品市场总监欧彼得先生（Mr.Peter Ollkainen）和诺基亚中国区销售、市场、运营、游戏商业经理陈腾华先生接受了各家媒体的采访，就N GAGE在大陆上市的相关问题回答了记者的提问。下面节选部分采访内容。

问：我听说N-GAGE将在五月份上中国版，据说在某些功能方面会缩水，比如蓝牙。它的销售渠道将是怎样的？是采用传统的手机销售渠道，还是游戏销售渠道？它的软件和硬件是否分开来销售，定价如何？

答：N GAGE在中国的推出仍然在计划当中，我们仍然在寻找进入中国市场的最佳时机。从产品本身来说，我们确实在考虑功能上的改进，但并不是缩减，我们是在考虑如何更有效地针对中国市场，达到最优的效果。

从销售渠道来说，我们仍然将N GAGE归类为手机，所以手机渠道是主要的。但N GAGE同时也是一款游戏手机，所以我们也会特别考虑专门的游戏渠道，特别是在软件方面。

至于价格，我们在考虑什么样的价格最适合中国市场。N-GAGE在其他市场已经推出了，它在其他市场的销售价格未必适合中国市场。中国市场N GAGE的价格在我们的考虑之中，我们希望以一个最优化的整体包装将N GAGE带给中国消费者，这个整体包装包括产品，也包括价格。

刚才你提到蓝牙，蓝牙是N-GAGE一个很重要的功能。N GAGE游戏的突出卖点之一就是多方对战。对战有两种方式，一种是通过蓝牙在10米范围之内玩，一种是通过GPRS网络实现在线的多方对战。蓝牙是N GAGE产品概念当中非常核心的一部分，所以蓝牙功能肯定不会缩减。

问：任天堂的产品有的售价在1000元以内（GBA），软件有上千种，N-GAGE如何跟它竞争？

答：我们并不认为我们在与GBA做直接竞争，因为我们的产品定位不一样。N-GAGE的特点在于移动互联，因为它是手机。它可以通过蓝牙或GPRS实现多方互联，玩家之间可以互动，这跟GBA有很大的不同。从发展趋势来看，通过GPRS网络的互联网网络游戏是将来的发展方向。所以，如果能够通过掌上设备实现ON LINE游戏，对于用户来说也是一个全新的体验，它的发展前景

▲“接过劳拉的枪”与劳拉合影 不要错过机会了。

相当看好。

还有一个重要的因素：N-GAGE同时也是一款智能手机，有智能手机的很多功能，比如通讯录、日程表、可以下载程序、可以安装第三方的程序、采用了Symbian操作平台等等。N-GAGE拥有这些智能手机的功能，再加上游戏功能，所以它与GBA有很大不同。

问　有一些黑客已经把N－Gage的游戏做了解密，诺基亚做了哪些事情去应对这一情况？

答：对游戏的版权保护是诺基亚非常重要的事情。前一段时间确实有一些黑客把我们的游戏保护方式去掉了。对此诺基亚的法律部门正在采取积极的措施，以保证我们自己和游戏开发合作伙伴的权益不受到侵害。具体的步骤我们不方便透露，因为我们的防范措施需要对黑客们保密，否则容易失效。总之，我们在尽我们最大的努力尽量减少黑客造成的不利影响。

问：现在N-GAGE的游戏基本上是国外游戏，N-GAGE在中国市场推出时是否会有本地游戏？

▲欧彼得先生（中）与本刊记者的合影。

答：我们希望在中国推出N-GAGE时有很多本地开发的中文游戏，这对本地消费者有意义和吸引力。我们确实在和本地的游戏开发商进行合作，N-GAGE在中国市场推出时肯定会有本地游戏。实际上，我们已经有了第一款N-GAGE的中文游戏《镇魂曲》，是由"数位红软件应用技术有限公司"开发的。我们知道国内的游戏开发商非常优秀，我们正在与他们合作，同时也在与全球性的游戏出版部门合作，希望把本地开发的游戏卖到国外去，就像《古墓丽影》从国外市场推到中国市场一样。

▲我们的展台，等待索取纸袋的玩家越聚越多。

作为本次CHINA JOY的官方媒体之一，《游戏机实用技术》也参与了本次展会的展出，以下就是由卡伦主笔的展台报道。

长夜漫漫，无心睡眠，当在火车上无聊地度过了24小时之后，1月15日下午3时左右，SOUL、泰坦、猫太、LIKY与本人卡伦终于抵达了祖国的首都，与先期到达的GOUKI等人会合。在经过了数个小时的休息及前期准备后，晚22：30，大部分人都抵达北京展览馆开始了对展台的布置，但由于运货车对位置不熟的缘故，结果直至闭馆前10分钟各种展台用品才姗姗来到，在数名警卫同志的"虎视眈眈"下，我和GOUKI、SOUL及猫太等几名"搬运工"一趟趟往返与大门与展台前。3000个特大手袋、450本合刊、大型彩电、PS2两台，以及其他东西若干，当所有物品被安置完好后，时钟的指针也已指向了23：30分的位置。走在寒夜中的北京大街上，望着街头闪亮的灯火，所有人都不禁发出了由衷的感慨。

▲我刊多位记者与浜村弘一合影。

"肚子饿了……"

1月16日：在我们提前半小时进场将展台完全布置好后，9点的钟声也敲响了。CHINAJOY的大幕正式拉开。由于今天属于专业观众入场日，所以我们原本以为会轻松一点，但没想到仅仅过了3分钟便迎来了第一位忠实读者，而他也幸运地成为了在CHINA JOY上首位订购《五周年纪念》的朋友。当15分钟后我们4位漂亮的SHOW GIRL开始分发UCG特制手袋时，一时间内放眼看去，整个大厅尽是拿着手袋走来走去的人。因为其他人基本上都有采访或拍摄任务，所以卡伦只好无奈地担任起了坐台一职（-　）。由于进场限制的缘故，因此上午以纯FANS身分来到展台前的人并不算特别多，大部分是各大公司或其他媒体的朋友专程来访。真正恐怖的日子，是第二天…

▲这就是我们在现场派送的纸袋　如果来展会现场的话　你应该不会错过它吧？

1月17日：一般观众入场日。

人山人海，只有这四个字才能形容当日UCG展台前的盛况！从9点钟一开始展位前便挤满了读者，甚至更有一些是专程从外地前来。但今天其他编辑的采访任务依然很多，所以大多数时间还是由我和SHOW GIRL来接待读者以及维持秩序，其他人在采访完成后也会回来交接班。由于人实在太多的缘故，所以上午当有人问我是否是小编时，我也只好一脸诚恳地摇头说道："对不起，我只是工作人员而已。"然后小心地回头一指展台后采访完毕坐在椅子上休息的猫太和SOUL等人，神秘地说道："看，他们才是编辑啊。"

"啊，您就是泰坦啊！""LIKY采访回来了没有？我是专程来看他的。""猫太，能为我签个名吗？""一起来照张相吧。"忙碌的一天……面对读者们提出的诸多要求，所有编辑都会微笑着一一照办。怎么说呢，面对展台前的盛况，我们心中都会涌起一种"自己的工作已经得到了承认"的幸福感吧。

1月18日，终于到了展会的最后一天，这一天的情况与17日相差无几，由于在展台前播放一些游戏影像已经不再吸引人，于是现场《至尊街头霸王II》比赛展开了，UCG展台前再次人山人海。

▲中间四位就是我们展台的SHOW GIRL了　说实话　个个都是真人要比照片好看。

▲展会前一晚　小编们抓紧时间讨论明天的工作安排。

▲难得来北京　当然不能错过全聚德烤鸭了　看起来是不是很诱人的样子？

与外资型厂商的展台形成强烈反差的是……基于中国大陆的游戏厂商展台主要以吸引眼球的活动为主，至于活动的内容是否与游戏本身有关，这反而是次要的。这其实也从一个侧面反映了中国目前游戏市场的特点。另外主办方似乎没有考虑到对现场各展出商的展出音量进行控制，以至于现场的嘈杂程度有些令人难以忍受

第一话 回忆中的逆转 剧情小说

每个人都要经历很多的“第一次”。作为一名辩护律师，绫里千寻的第一次出庭并不顺利，甚至让她一度丧失了再次站在律师席上的勇气！然而，一年之后，一个案件让她重新回到了法庭之上，为一个以成为辩护律师为目标而在不断努力的、叫作成步堂龙一的大学生进行辩护。这次案件是绫里千寻第一次辩护成功的案子，是她成为一名著名的辩护律师的开始，也是她和成步堂龙一第一次相遇的契机。这是成步堂龙一的回忆，一切都发生在5年之前的那个日子里……

时间是4月11日上午9时40分，地点是地方裁判所被告人第3休息室。千寻正紧张地安慰自己千万不要紧张，不过丝毫没有什么帮助，毕竟一年前的那个案子对她的打击太大了……而她最大的毛病就是一紧张就会不自觉地动手动脚，连来安慰她的星影老师都被她狠狠地摇了几下。她的确太紧张了，昨天当她听说了这个案件以后，立刻连夜请求星影让自己负责这个案子，到现在她连案件的基本资料还没有记牢呢

千寻的委托人很快就来了，是一个打扮怪异的小伙子，最奇怪的就是他独特的发型和脸上带着的口罩。这个叫作成步堂龙一的小伙子很有礼貌地鞠了一躬，并且大声地向千寻问好。“一定要露出笑脸呀。”千寻在心里对自己说，于是脸上挤出了一个很勉强的笑容向成步堂回礼。成步堂看上去也很紧张，再加上感冒了，所以一激动就咳嗽个不停！“啊……不用那么大声！”千寻知道对方也是第一次上法庭，于是这么安慰他，“哎……成步坛君。”“是的，是的！”成步堂傻笑着点了点头，然后看着天花板尴尬地说，“哎，那个……其实……我的名字是‘成步堂’……”千寻愣了一下，她突然意识到自己居然连委托人的名字都没有记对，这是多么严重的失误呀！心里一急，她一把扯住了成步堂的衣服开始用力摇晃，同时大声地说道：“那有什么关系，成步坛君！千万不要担心！只要你真的没有犯罪，我就一定会把你救出来的！”“哦呃呃……请把我的衣领松开……咳咳咳……”成步堂经不住千寻的摇晃，又开始咳嗽了！千寻慌张地将手松开，她看到了成步堂一边咳嗽一边流露出的不安的表情，忽然明白了一件事，她对自己说：“其实真正害怕、紧张的人是我的委托人呀！你不尽全力帮他的话是不行的哦，千寻！”

还有一段时间才开始，就这样，千寻、成步堂和星影老师就在休息室里默默地等待，等待审判的开始……

上午10点整，在地方裁判所的第2法庭里，成步堂杀人案开审了！光头法官敲了敲法锤，整个法庭迅速地安静了下来。这个长着长胡子的老法官高声宣布：“现在法庭正式开庭审理成步堂龙一一案！”当辩护律师和公诉人分别向法官表示准备完了以后，法官要求公诉人亚内武矢检察官开始进行冒头辩论。亚内说：“那么我现在就开始介绍案件的梗概！案件发生在私立勇盟大学的校园里，被害人是吞田菊三，是该校药学部第4届的学生。”法官点了点头：“嗯……也就是所谓的知识分子……”接着亚内拿出了一张照片：“请看，这就是在案发现场拍摄的照片！”照片上拍摄的正是吞田菊三倒在地上的情景。在大家传看照片的时候，亚内继续说道：“警方是在案件发生之后接到勇盟大学学生的报警的。在案发现场除了被害者的尸体以外，还发现了没有来得及逃走的被告人——成步堂龙一！”法官接受了这个证据，但当法官向亚内询问死者的死亡原因时，老奸巨猾的亚内却要让正在几自紧张不已的千寻来作答，还自诩为“绅士的温柔”……在星影老师的提醒下，千寻察看了法庭记录，上面清楚地写着：“推定的死亡事件是4月9日下午3点左右，导致死亡的原因是强电流的触电，触电后即死。”于是千寻大声回答了出来。

暂时跳过作案手法，法庭开始分析被告人的

作案动机。亚内提出被告人和被告人之间存在着某种纠葛，不过他又逼着千寻提交证据证明成步堂龙一和吞田菊三之间存在的“纠葛”了。千寻发现，成步堂龙一的恋人美柳千奈美曾和被害人吞田菊三交往过，所以这个女人正是所谓的“纠葛”。“不错嘛！”亚内检察官得意地摸着自己的头发说，“居然已经这么有心得了！不错，这个女人现在正是成步堂龙一的恋人。不过到半年前为止都一直在和被害人谈恋爱。这次的案子有她的存在就再明显不过了吧！”此话一出，法庭上下一片哗然，显然旁听的人都已经将“情杀”作为了本案的合理理由了，就连法官也在不住地点头。星影老师皱起了眉头：“不愧是亚内检察官呀，还没对证人进行讯问之前就已经在法官脑子里面制造了一个决定印象了……”法庭里的人还在窃窃私语，而第一个公诉方证人已经入席了，居然就是被告人成步堂龙一本人！

法官决定让成步堂立刻开始对他与吞田菊三的关系进行作证。成步堂紧张地向法官鞠了一躬，然后开始了自己的证词。“其实……那个时候我的确在那里的。可是杀人的什么的绝对不是我做的！我只是发现了那具尸体而已！而且我和那个家伙也不怎么熟……像那样装模作样的假洋鬼子，我可没有和他说过话！”听完证词之后，法官点了点头：“嗯……和被害人不熟……是吧？”“是啊，所以说我不是什么可疑人物吗！”成步堂傻笑着说。看起来法官相信了成步堂所作的证词，千寻心里的石头总算落了下来了。“唉……你太天真了，千寻！”星影老师在一旁又流汗了，搞得千寻不知道出了什么事。亚内指出千寻必须对成步堂刚才作证时所说的话进行寻问，但是千寻却忘了还有这么一茬，毕竟她还只是第二次出庭。星影老师提醒千寻，对证词进行寻问是辩护律师的职责。不管作证的到底是什么人，如果他说了谎就一定会和证据产生矛盾，律师就一定要找出这些矛盾。“那是绝对……不会的吧？成步堂！”千寻把目光投向站在证人席里的成步堂龙一，但是对方却低下了头，不敢正视千寻的眼睛。千寻的内心开始动摇了：“你该不会真的对我说了慌，不会的吧……”

时间已经没有让千寻和成步堂进行交流的余地了，寻问立刻就开始了！“你不是说和被害者不熟吗？为什么会知道他是‘假洋鬼子’？”千寻紧盯着成步堂的双眼，这下成步堂没有来得及低下头，只能也看着千寻。两个人就这样无言地僵持了好一会儿。“咳！”借着一声咳嗽，成步堂还是低下了头。他是心虚，不过千寻的心里也不踏实了，因为刚才的目光交流让她看出了成步堂还没有完全信任自己，对自己还有很多保留。这下她说话也没有了底气：“为什么不说出来……”“啊，不！我绝对不是什么可疑人物！”成步堂急于辩解自己的清白，把这句话又说了一遍。就在这时，“哟”的一声，法官敲下了法锤，宣布道：“既然这样的话，证人就请追加证言吧！说出你为什么会知道被害人是‘假洋鬼子’……”“是……”成步堂犹豫了一下说，“那其实是因为那个家伙的衬衫背后居然画着一个不知道有多大的米字旗！”千寻追问道：“你说以前没见过他，那么你是在现场看到那件画着米字旗的衬衫的咯？”“是的！”成步堂很有自信地回答，“所以说，他一定非常喜欢英国。所以说，我才会叫他‘假洋鬼子’！我绝对没有说谎！所以说，我不是什么可疑人物嘛。”

©2004 CAPCOM All rights reserved.

“疑点就在这里！”千寻心说，她大声地叫了出来，“我对你的证言存在异议！”成步堂愣了一下，不过千寻的提问马上就来了：“你确定是在现场看见了画着米字旗的衣服吗？”“是……是的……就在衣服背后，画得非常大，所以不会看错！”虽然有点结巴，但是成步堂的回答倒是很确定。法官有点不解，他问千寻：“那有什么问题吗，辩护律师？”千寻点了点头，指了指现场照片说：“法官大人，请仔细看清楚这张照片！看得很清楚吧，被害人的衣服背后根本就什么也没有画！”成步堂吃了一惊，他仔细看了看照片，然后说：“可是，这不是皮夹克吗？我说的是在衬衫背后画着米字旗的！”千寻反驳道：“你不是说偶然路过现场发现了尸体吗？可是……如果你说的是真的话，你怎么可能知道死者所穿的皮夹克下面的衬衫背后画着米字旗呢？”千寻很用力地拍着桌子说：“成步堂君，你……你居然对我这个辩护律师说谎？”“……”成步堂低下了头，沉默了好长时间，然后突然大声哭了出来，“对不起啊……哇……”

虽然连自己的委托人也弄哭了，然而千寻刚才的问话却没有起到什么效果，亚内检察官指出这只证明了被告人证言中“偶然经过现场”的说法是谎言而已。而接下来，亚内又提出了新的证据：在被害人左手中发现了残留有成步堂指纹的感冒药“感必杀Z”的药瓶，而成步堂最近一直在用的药也恰好不见了。形势再次恶化了！亚内将死者左手的现场特写照片和药品作为证据提交给了法庭，同时指认成步堂为本案真正的犯人！另外，亚内指出被害人所佩戴的手表在他触电身亡也不走了。因为第一次证词里存在着大漏洞，所以法官要求成步堂进行第二次作证，这次是要说清楚在他和被害人之间究竟发生了什么事情。

“实际上……我是被那个家伙叫出去的……因为他是药学部的学生，所以2点45分我们在药学部教学楼的后庭见面了。我们谈了话……3点钟左右的时候我已经离开了。不过，后来当我回去的时候，那个家伙已经倒在地上了！至于‘感必杀Z’，这两三天我一直在吃的……不过出事那天早上吃完中饭以后就不见了！”“……”听完了这段证词以后，法官生气地说，“被告人！你的证词和刚才的完全不一样呀！”“咳咳咳咳咳咳……”成步堂又是一阵猛烈的咳嗽，“对、对不起……我以为我说出来也不会有人相信的……”“说到底，还是这番证言本身就是漏洞百出的呀！”亚内又补上了一句。不过不管有没有漏洞，下面轮到千寻对这次的证言进行寻问了！你千万不要再对我说谎了，千寻在心里惟成步堂这样说道。

千寻单刀直入地问道：“你说是被害人约你出来的，你们以前没有见过面吗？”成步堂摇了摇头：“没有，绝对没有！不过……小千以前跟我提到过他……”法官瞪大了眼睛问：“又是小千？到底是谁呀？”成步堂脸上一红，羞涩地说：“她是我的真命天子，活活活……真不好意思说啊……”

听到这里，千寻不由自主地挥起了拳头，却打中了一旁站着的星影老师，真不知道是什么让她反应这么大！“美柳千奈美曾经是被害人香田菊三的恋人，不过那是在她和成步堂交往以前的事了！”“这就是所谓的‘美丽的三角关系’吗……”法官感叹道。“既然你是被约出来的，那么2点45分在药学部教学楼后庭，这些都是被害者定的吧？”千寻继续寻问。“一点没错！”法官打断了寻问：“被害者是药学部的……这药学部……”成步堂解释道：“他们专门研究医药品的精制和调和，有好大的实验室，还有各种化学药品和使用高压电的实验机器这样的奇怪东西，所以他们都被叫作‘勇盟大学的炼金术士’……”“炼金术士？”法官的表情有点惊讶，“活活，那可真有趣呀！说起来，我也有这种奇妙的梦想啊……”千寻似乎找到了什么，进一步追问：“你刚才说有用高压电的机器？”“是啊！真是危险呀！因为做实验需要高压，所以他们有专门的高压电线！学校里面专门给他们架设了电线杆，这些高压线就在我们头顶上挂着呢！”“你还提到了去而复返的事，和他见面你应该不是很高兴吧！”“……其实，后来想想还是不应该把关系搞坏，所以……”真是没有说服力呀，估计这法庭上没有人会相信这番话，不过千寻在意的事并不只是这些：“你的感冒药从案发当日的午餐以后就不见了……那么午餐的时候你是和谁一起吃饭的呢？”“这有什么关系吗？”“可能吧！”“午饭的话我一直都是和小千一起吃的，她做的便当可好吃了……”仿佛找到了什么重要的东西，千寻激动地一挥手，可怜了一旁的星影老师又挨了一次打！

这一次的证词没有什么大漏洞，但是对于成步堂的无罪辩护却没有什么太大的帮助。法官几乎已经要认定成步堂就是杀害香田菊二的犯人了，不过由于控辩双方都无法提交关于被害人究竟是如何触电身亡的原因的证据，所以还无法立刻下定论！千寻认为，如果能够证明被害人是如何死的，说不定能够从现在的危机中摆脱出来，证明成步堂的无罪！于是她从法庭记录中拿出第一张现场照片，说道，“被害人死亡的原因在这张照片上已经表现得很清楚了！”“什么？”法官吃了一惊，问道，“可是……这张照片上并没有什么看起来特别像凶器的东西呀……”千寻微微一笑，指着照片的某处说：“法官大人，所谓凶器就在这里！”千寻指的正是照片中被切断的电线。她继续说道：“请回忆一下成步堂的证词，药学部因为实验要使用高压电所以特别架设了电线，所以这被切断的电线中的高压电流就是被害人死亡的原因，这样考虑一切就很自然了！”“是这样的吗？说不定真是这样的……”法官转向亚内，问道，“你觉得如何，亚内检察官？”亚内默认了千寻的推理，但却同时提交了新的证据以图证明成步堂才是凶手。亚内的证据足以让全法庭的人都感到震惊：“我这里还有最后一个能够证明被告人成步堂龙一犯罪的决定性的证据！那就是指纹！在死者的皮夹克的胸口部分，清楚地残留有被告人的掌心的印迹，非常‘漂亮’！”法官对这个证据显然也感到很震惊，而亚内则继续说道：“在那种地方会出现被告人的指纹，想来想去也只有一种可能性！那就是持有杀意的被告人在把死者推向断掉的电线时留下的！”

这下子法庭一下子炸开了，法官敲了好多下法锤才让法庭的秩序重新恢复了正常。除了千寻，几乎全法庭的人都已经为成步堂定了罪，法官已经准备进行宣判了。这个时候……“请稍等！”宣判前的寂静被千寻的高声打断了。法官问道：“辩护律师还有什么问题吗？”千寻不去理会法官，紧盯着成步堂不放，严肃地说道：“你就打算这样了吗，成步堂？你还没有说出真实的情况，说出真相呢！那样的话，现在就要宣判了！”成步堂的眉头皱了起来：“可、可是……我不能说！如果说出来的话……”“没关系，成步堂！我相信你！不管你作出什么样的证言，我都相信你！而且要一直为你辩护到最后！”千寻诚恳地说道。成步堂看着千寻的双眼，确实地感受到了来自她的信任。“我反对！”亚内又跳了出来，“我们已经彻底证明了被告人有罪，他的证言已经完全没有用了！”“请等一下，我要说真话！”成步堂嚷了出来。亚内摇头道：“不过那已经没有必要了，成步堂君……”

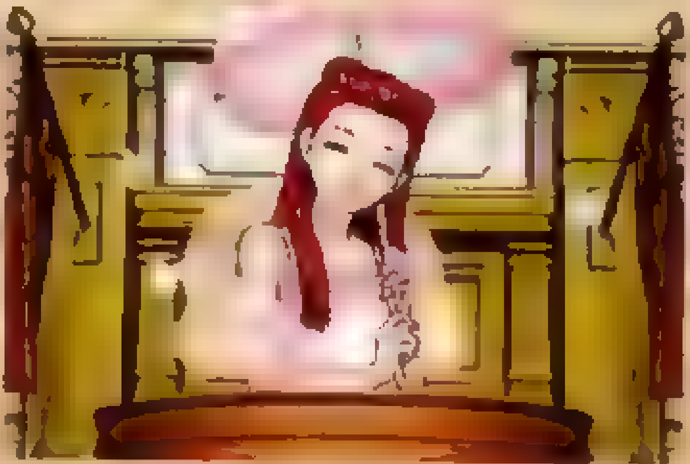
“是我把他推倒的！”成步堂大叫，全法庭都静了下来，看着成步堂。成步堂认真地说：“是我把那个家伙……香田菊二推倒的！”大家沉默了很长时间，显然成步堂所要说的真话出乎了每个人的意料。好一会儿，法官才缓过神来：“这回你

说的……是认真的吗？"成步堂低下头说："我、我吓坏了……我想我要是说了真话的话，大家都会认为我才是凶手的！"法官摇头道："可是现在的情况是，这里的人都已经认为你是凶手了！""拜托了！请再给我一次机会吧！这回我一定会说真话的！"成步堂看着千寻说，"一定没关系的，千寻君！我相信你能成功的！"千寻点了点头表示对他的鼓励，但是在心里却疑惑个不停，如果吞田菊三真的是成步堂推倒的，或许情况会变得更麻烦呢！

"因为……那个家伙说了小千的坏话，所以我……才会突然发起火来把他推倒了。那个时候我还听到了一个很响的声音……我马上离开了，不过一会儿以后觉得有些担心，所以就赶了回去……结果就发现那个家伙已经死……死了……"这就是成步堂所要说的真话。不过这似乎正合了亚内的意思，他认为案发当时正是成步堂把吞田推到了断掉的电线上导致他触电身亡的。而千寻现在必须开始对于刚才的证言进行寻问。这次的寻问至关重要，如果不能发现什么新的线索，成步堂就要被宣判为杀人犯了！其实在这次的证言中，最可疑的就是成步堂所说的推倒吞田时听到的声音，千寻要求成步堂仔细描述当时的情况。成步堂仔细回忆以后，想起来当是吞田拿着的伞掉在了地上，那个巨大而尖锐的声音其实是吞田倒在伞上把伞压断的声音。这下千寻就发现了奇怪的地方了！"我反对！"千寻拿出了第一张现场照片对成步堂说，"你为什么不早点说清楚当时的情况呢？这样的话我早就好开始反攻了！"然后她对法官解释道："被告人说当时死者是倒在雨伞上的……但是，请看清楚这张照片，尸体却是在远离破伞的电线杆附近！结论很明显，在被告人离开以后，被害人离开了被推到的地方，也就是说……吞田菊三在被成步堂推倒的时候并没有当场死亡！""什么……"亚内检察官显然没有预料到千寻能够做出这样的推理，吓得连头顶的头发都竖了起来。其实整个法庭的人都被千寻的这一次逆转震慑了，法官立刻要求公诉方将坏掉的伞作为证物提交给法庭。亚内还想用"伞有可能是被风吹走的"这样的理由来反驳，但千寻认为既然证词说死者是倒在伞上的，那么亚内的假设就无法成立了。而法官认为，既然案件中出现了新的疑点，就不能妄下判决。

不过没有想到，亚内居然还有一名证人，而这名证人居然就是美柳千奈美！据说千奈美在案发的时候也在现场，并且目睹了事件的整个经过！但是千寻对于这个逆转似乎并不在意，倒是对于千奈美的出庭感到十分满意，好像已经盼望了很久一般……法官宣布休庭二十分钟，二十分钟以后重新开庭时美柳千奈美将出庭作证！千寻等人回到了休息室，时间已经是上午11点52分了，在激烈的辩论中两个小时就这么不知不觉地过去了。但那并不意味着下午的审讯会变得轻松，千寻觉得二十分钟才是较量真正开始的时候。那是她和亚内检察官的较量，也是成步堂和真犯人的较量！

在休息室里，千寻向成步堂打听了他和千奈美相遇时的情况。原来半年前他们两个人居然就是在这所法院里认识的！当时成步堂正在法院的地下资料室里面查找资料，因为他立志成为一名辩护律师，而千奈美就在这个时候出现在他的面前。所以成步堂一直把千奈美看成自己命中注定的爱人！成步堂提到了在那天，千奈美送给他一串项链作为定情信物，但后来却又想要回去。不过成步堂把这串项链当成了宝贝，并没有还给她，而且还要把它给他遇到的每个人看！千寻突然提到在去年8月27日，也就是成步堂遇到千奈美的那天，在这所法院里发生一起辩护律师被毒杀的案件。而星影老师也意识到千寻之所以会突然要求



接下成步堂的案子，也都是因为本案和半年起的那件毒杀案之间存在着某种联系！开庭的时间就要到了，星影老师让千寻自己独立出庭，而他则自告奋勇去帮千寻寻找关于毒杀案更多的线索。

中午12点13分，审讯又开始了。美柳千奈美终于走上了证人席。她清纯可人的外表立刻把法官和亚内检察官两个父亲祖父级的人的心给俘虏了，两个人甚至要为这个女人开始争风吃醋了。形势对千寻和成步堂非常不利。在这种情况下，千奈美开始对当日自己目击到的情况进行作证了："上完课以后我想到阿龙身边去陪陪他……在后庭那里，我看到阿龙在和……小菊说话呢。接下来……小菊突然晃了起来……然后就摔倒了！那个时候阿龙也看到我了，我，我就去找学生们……想要报警来着！"法官露出了不可思议的神情说："照你的证词所说的，成步堂不是什么都没干吗？"亚内也表示反对："虽然我也能理解你想要保护爱人的心情，但是在法庭上不说真话可是不行的！"其实大家都看出来了，因为千奈美的这段证词和成步堂自己的证词发生了严重冲突：千奈美说吞田菊三是自己跌倒的，但是成步堂却承认是他把吞田推倒在地的！千寻立刻指出，死者皮夹克上残留着成步堂的指纹，这证明只有成步堂所说的才是正确的。于是法官要求千奈美把"吞田是自己摔倒的"这句话去掉，然后千奈美说出了新的证言："当时我并没有亲眼看到阿龙推人的那个瞬间"。她自称这是因为当时她以为成步堂两个人只是在闲聊而已，所以并没有仔细看，而且也没有注意吞田被推倒的时候听到什么特别的声音。千寻拿出成步堂的证词，上面赫然写着："在把吞田推倒的时候，我听到了一个非常巨大而且尖锐的声音；"然而千奈美却辩解说最近经常打雷，所以她当时带着耳机在听歌，不想听雷声，所以没有能够注意到成步堂所说的声音。这样一来，千奈美的证言就没有什么漏洞了。

不过峰回路转，千寻提出这样的观点：因为最近下雨，所以经常打雷，而死者则很有可能是因为雷击才意外身亡的。可是这个观点在提出立刻被亚内驳回了，因为公诉方已经查阅了气象台的报告，在案发当日，现场附近并没有发生雷击现象。同时，他向法庭提交了目击案件的学生们的证词，据说在案发的下午3点左右，药学部发生了停电现象，当他们出来察看情况的时候就发现了已经死亡的吞田和站在一旁发呆的成步堂！据调查，负责传输药学部实验用电的高压电线年久失修，很容易就会被破坏，当时的大停电就是因为在案发现场有电线被破坏了。

现在法庭要辩论的内容变成了"高压电线究竟是如何被破坏的"。千寻根据成步堂的证词推理出，当成步堂推倒吞田的时候，高压电线受到了震动，所以才会断裂。而学生们所说的下午2点55分的大停电正说明了这个！亚内认为正是成步堂的一推，即弄断了电线又杀死了吞田。但是第一张现场照片上尸体和破伞的位置却证明了该观点的错误。千寻由此推论，成步堂虽然推倒了吞田、弄断了电线，但是将吞田推向电线导致他死亡的却另有其人！这个推论非常合理，虽然没能够证明究竟谁是凶手，但是却足以证明成步堂是无罪的，

但是，就在这个时候，千奈美突然想要翻供，她自称看到的情况与千寻的推理存在着差异，不知她究竟如何打算！"阿龙他……其实推了两次！第一次震动了电线杆，把电线弄断了。但是小菊却躲过了致命一击，所以阿龙他马上就追了过去，从背后撞了他一下，然后就……从电线断掉到小菊触电，这当中才1分钟不到的时间！"千奈美脸上的表情似乎在表明自己的不情愿，但是她真正的意图千寻已经完全把握了！俗话说"言多必失"，何况说了谎的人！千寻拿出学生们的证词和第一张现场照片，这两个证据表明，从2点55分电线被切断到3点5分吞田触电身亡，当中有10分钟的时间！而千奈美的证词却说"还不到1分钟"的时间，这明显是一个天大的谎言！"这10分钟的空白时间到底是怎么回事？"千寻严厉地质问千奈美。然后她对全法庭的人大声宣布："辩方认为，杀死吞田菊三的犯人并不是被告成步堂龙树，而另有其人！鉴于目前控方证人证词中存

在电线切断到死者触电这10分钟的空白时间，以及被告人在推倒被害人以后立刻离开了现场这个证言，用断掉的高压电线杀害吞田菊三的犯人只有一个可能……”全法庭的目光瞬间集中到了千寻身上，只见她缓缓举起手臂，指向了证人席，同时大声宣布结果：“就是美柳千奈美！”法庭哗然！而千奈美也完全没有办法证明自己在那10分钟里究竟干了什么。审讯似乎就要结束了……

“我反对！”突然一个沉闷的声音从证人席上传了出来。大家一看，居然是成步堂！他对法官大叫着，但是口罩和咳嗽却让他的声音显得非常奇怪：“辩方要求取消刚才所作的推论！”他到底知不知道自己在说些什么，千寻的第一个想法就是这个，然后她不由得感叹成步堂的单纯，居然为了一个女人连自己的清白都不要了。可是法官怎么能够允许被告人擅自闯入证人席并且作出奇怪的发言呢？于是他命令法警将成步堂带了下去。就在这时，查找资料的星影老师回来了，还带了当时警方记录下来的详细资料。正赶上千奈美开始反驳千寻，要求她提出证据证明自己的观点。有了详细资料的千寻心里有了底，辩论起来更加得心应手了。她要求法官命令千奈美对半年前与成步堂初遇的情况进行作证，这样她就可以证明“千奈美没有理由故意栽赃给成步堂”这个观点是错的，也就是说可以证明千奈美杀害吞田菊三的动机。

虽然不太情愿，但是千奈美还是开始作证：“和阿龙相遇是距离现在半年前的事了……那个命运的地点……就在这件法院的地下，是间资料室，看到他第一眼的时候心就猛地一跳，以后就一直交往下去了……”千寻指出，两人在法院的地下资料室相遇是一件很奇怪的事。作为正在已成为辩护律师为目标而不断努力的成步堂来说还可以理解，但是身为文学部学生的千奈美在那里出现就是很不寻常的事了。千奈美辩解说那是因为她为完成大学的报告正在查阅资料。然而星影老师刚刚送来的警方资料表明，在当天法院发生的辩护律师被毒杀的案件中，嫌疑最重的人就是美柳千奈美。所以千奈美的辩解完全是一种谎言！千奈美为了表明自己在那个案件中的清白，又开始对当时的情况作证了：“我和那名律师在咖啡屋见了面并且谈过了话。不过我很快就离开了，而案件就是在那以后发生的！在死者体内检验出了10毫升的液体毒药，那已经是足以致死的量了……不过犯人所使用的毒药是非常特别的。所以说我是无辜的，因为我根本就没有办法搞得到那种毒药嘛！”千寻当即指出：“‘没有办法搞到特制的毒药’虽然是个好借口，但是却无法为你辩护！你只要去‘那人’的实验室的话就可以拿得到的！”所谓“那人”指的就是当时千奈美的恋人吞田菊三，他是勇盟大学药学部的学生，专门研究各种最新的药物，所以正是该案中杀人毒药的来源。

连续的攻击已经逐渐接近了本质，但是还有一个最大问题还没有解决，千奈美不会就此认输的：“那么，装毒药所用的容器呢？虽然只有10毫升，但是毒药毕竟是液体的，一定要有容器装运才行啊！案发后我已经接受过警方的搜身了，他们并没有找到什么容器呀！”亚内也证明，整个法院内都没有找到类似的可疑物品。这似乎是最后一击了！千寻拿出从成步堂那里借来的项链，也就是案发当日千奈美作为定情信物送给他的那一串，项链坠子赫然就是一个漂亮的小瓶子！千寻大声说道：“你虽然没有能把它销毁，但是你却把它交给了别人！为了逃避搜查，你将罪证当作礼物送给了偶然遇到的成步堂！这样你的罪证就在神不知鬼不觉的情况下离开了法庭！虽然现在瓶子里已经没有毒药了，不过如果用仪器进行检验的话，一定还是能够找到残留在瓶中的毒药成分的！”

“我反对！绝对不能让你们欺负小千……”成步堂再次强行冲到了证人席上，他还在不顾一切地维护千奈美。千寻不得不把一切真相向他说清楚：半年之前，因为某些原因，千奈美从吞田菊三的实验室偷来了特制毒药，并且用这种毒药杀死了一名辩护律师。为了处理掉装毒药的容器项链，千奈美假装和当时正在法院里找资料的成步堂一见钟情了，并且把项链当作礼物送给了不会被警方搜身的成步堂。但是事后她还是不放心这个罪证，想把它要回来，可是成步堂却把这罪证当成宝贝到处炫耀。于是她就开始了新的计划……成步堂无法接受这个事实，居然突然打晕了千寻、夺走了证物项链，甚至还把它吞进了肚子里面！然而成步堂却没有因为千寻推理出的还残留在项链中的毒素出现不良反应。这给了亚内以反击的机会。他向法庭提出“项链中从来就没有装过毒药”的观点，一次彻底否定了千寻最后的证物。这样一来，千寻之前所作的推理以及努力都完全白费了！法官决定不接受千寻之前的观点，重新开始对成步堂的宣判！

得意的亚内向千寻吹嘘着自己对千奈美的信任，说正是因为这样他才能够打赢官司。不过这番发言却点醒了一直被“爱情”蒙蔽了双眼的成步堂他终于认识到了千寻对自己的信任。他告诉千寻以及法官，吞田在死前对他说，千奈美和半年前那次一样，与前一夜偷走了他们实验室里的毒药！他还说出了自己在推倒吞田后返回时看到的景象当时千奈美跪在吞田的尸体旁边，而且还要求成步堂别在证词里面说出这件事来！得到了新的情报后，千寻很快分析出了事情的来龙去脉。千奈美在向成步堂索取项链不果后决定除掉这个碍事的家伙，于是决定重复半年的行动——毒杀！她得知成步堂患了感冒以后，利用一同吃饭之便偷走了成步堂最爱喝的感冒药在里面下了毒。但是没想到吞田已经发现了不正常的地方并且主动找到成步堂进行交流。可惜眼睛只看得到爱人的成步堂并没有把吞田的话听进去，更因为暴力冲突引发了电线的断裂。当成步堂离开以后，千奈美决定把吞田也除掉，于是巧妙地利用断掉的高压电线杀死了这个自己以前的恋人。然而就在这时成步堂去而复返，看到了千奈美，同时药学部的学生也纷纷出来察看状况了。情急之下，千奈美决定重新表演一次半年前的把戏——她把本来是用于毒杀成步堂的感冒药塞到了吞田尸体的手中，即消灭了自己的罪证又能够为栽赃给成步堂帮很大的忙，真可谓一举两得呀！

美柳千奈美在千寻的强大攻势下终于露出了本性，因为连她自己也不敢喝下那瓶感冒药就足以证明当中的确下了猛毒了！不过她似乎并不甘心自己的失败，声称下次会给千寻好看的。本来想进行反驳的亚内因为无法完全信任千奈美也没敢喝下感冒药，从而眼睁睁地看着一个新人辩护律师打赢了官司。这个打击对他来说实在太大了，甚至连头顶的头发也都掉光了。因为控方的原证人已经默认了自己所犯的罪行，所以法官当庭宣布被告人成步堂龙一无罪释放

这个案子就这么告一段落了，虽然当中还牵扯了很多其他的人物和事情……正是这次的经历让成步堂意识到了一名辩护律师所应担负的责任，也让成步堂对绫里千寻这个恩人佩服得五体投地，甚至拜了她这个新人律师为师！事实证明，成步堂的选择没有错！几年来，正是绫里千寻的谆谆教诲让成步堂在法庭上遇到危机时每每能够重新鼓起勇气来的！虽然现在千寻已经不在人间了，但是她永远是成步堂的好老师……

第一话 完

后 记

领导让我给《逆转裁判3》写篇“特快专递”栏目的文章，这让我头疼了好一阵子！该怎么写好呢？最初定了两页，但是无论怎么看，这两页是绝对不够的 所以阿修罗我决定辛苦辛苦把其中最短的第一话剧情写成一篇小说。写作的过程也颇费了一番周章，可以说是数易其稿，删节掉的部分就有将近万字的内容。对于现在的这个成品，阿修罗其实并不是很满意，因为4页的空间限制让我不得不删掉了很多有趣的对白，原先可以着重描写的一些心理活动也只能舍弃了。所以大家在观看的时候也请不要太苛刻了！（主编：写不好不要找借口嘛！来，这个月奖金我就先帮你留着了· ·）

虽然写了4页，不过怎么说也只有第 话的剧情，大概很多读者要不满意了，在这里先预告一下，请大家关注《掌机王》的动向，在那里会刊登出本作的对话攻略，千万不要错过哈！

文：阿修罗

星灵迷云 回声之夜	FROM SOFTWARE	AVG
PS2 NEBULA ECHO NIGHT	2004年1月22日	日版

在开始游戏的介绍前先让我们来做一个测验，看看读者你对恶灵和游戏的适应性！首先，我们的问题是：当你突然遇到一只恶灵的时候你会采取以下哪项措施？我们提供的选项一共有五个：A 恶灵是什么？我只知道威胃灵！B 拿出皮鞭和圣水击倒它，如果没有得到道具就退出房间重新进入并且再次击倒它……C 和它打个招呼，会用金钱、道具或者暴力将它变成自己的同伴！D.不顾一切拿出照相机并且坚持要从最具压迫力的角度给它拍个照片进行留念。E 千方百计地帮它找到它想要的东西，让它升仙……哦，不 是成佛！

如果选择A，表示你是一个有理智的无神论者，不会相信月光宝盒、葵花宝典这种无稽之谈；你要是选B，表示你深爱着《恶魔城》，不过需要注意不要轻易露出随身携带的皮鞭，以免引起别人的误解……这位读者补充得对，蜡烛也是；选择了C表明你是"《女神转生》系列"的FANS，记着实力不够的话千万别去招惹恶灵；D代表你很喜欢"《零》系列"，可是即使对方是鬼魂也不能够侵犯它的肖像权的；最后，如果你的选择是E，那么恭喜你！因为你如果不是个心地慈悲、普度众生的居士，那么你就一定很适合玩今天要说的这个《星灵迷云》！

《星灵迷云》是"《回声之夜》系列"的最新作。这个系列向来都是以恶灵事件为题材的，不过和其他类似的游戏作品相比，该系列却有着独特的风格。游戏的主角本身并不具备除灵的能力，面对恶灵惟一的对抗手段就是逃跑。但是主角却有着一颗包容一切的爱心，他能够不厌其烦地帮那些因为各种怨念而在世间徘徊的幽灵们实现愿望，帮助他们升仙……哦，不，是成佛！本作同样继承了系列一贯的特色，不过游戏的舞台却从大家熟悉的弃船、废屋等幽灵事件多发地带转移到了位于月面的宇航基地 而且时间也设定在了2044年。究竟40年后的未来在这颗死寂的卫星上究竟有什么样的恶灵等待着主角呢……

看什么看，还不赶快进入游戏？你不去玩怎么会知道呢？（爆笑）不管怎么说，先让我们来看看游戏的基本操作吧，这样进去就不会找不着北了！

操作介绍 Controller

注：这里介绍的操作方式为系统默认的B型，玩家可以在OPTION选项中从3种按键布局方式上自由选择一种，3种按键分布的主要区别在于视角的控制方式上。

左摇杆	角色移动	○	动作键
右摇杆	无用	×	跑步
L1	左平移	△	胸灯的开关
R1	右平移	□	道具菜单
L2	视点上	START	暂停
R2	视点下	SELECT	菜单

故事梗概 Story

时间是2044年。一艘在月球轨道上航行的宇宙客机突然与这个世界失去了联系。不管人们如何努力地进行搜索，甚至连飞机的残骸都没有能够发现 就这样，客机上的机组人员连同所有的乘客共38人，就这样失踪了……

在失踪的乘客中，有一对约定在宇宙中举行婚礼的情侣，他们分别是理查德 奥兹蒙德和克劳蒂娅 塞尔毬。在无尽的黑暗中，理查德悄然恢复了知觉。他孤独一人坐在已经坏掉了的客机里面，眼前所见是一片凌乱的景象，没有一个人影。手中似乎还残留着恋人的触感和体温，但是爱人却不见了踪影。极度的孤独和悲伤包围着理查德，"克劳蒂娅你在哪里？"他独自一人在那已经成为了废墟的月球建筑中寻找爱人，然而只是遇到了一个个彷徨的亡灵。这是爱的试炼，还是恐怖的体验？

系统简介 System

诡异的迷雾

"桃花过处，寸草不生"，这是《大话西游》中春三十娘的台词。在这游戏中只有雾才是最危险的东西。本来没有什么恶意的亡灵一旦被这神秘的迷雾包围就会具有攻击性，而且也不再被一个地方所拘束，会四处游荡寻找新的受害者。既然主角无法杀死恶灵，那么进行反击惟一有效的手段就是消除让它们暴走的迷雾。打开通风装置以后，迷雾就会被抽走，恶灵会重新变回亡灵，游戏再次得以推进！

监视摄像头

与恶意的偷拍不一样，合法的监视是一种很有效的情报获得方式。玩家要想一个人在复杂的月面设施中生存下去，对于亡灵、恶灵们的动向就一定要把握得很清楚才行。这个时候架设于设施各个角落的监视用摄像头就起了很大的作用。不过本作中的摄像头绝对不只有这样简单的功能，它还能够拍摄出发生在过去的影像。发生在过去的事情被记录在摄像头上并播放出来，玩家就可以因此得到很多提示，对于解开设施各个地方的谜题真是大有帮助呀！

亡灵的思念

死后的灵魂本来应该升向天国成佛，但是那些遭遇了突然事故暴毙的人往往还会有许多未了的心愿，这种愿望将它们束缚在了人间无法升天，成为"缚灵"。只有当它们的愿望得到实现的时候才能够升天成佛。而这款游戏的目的就是替那些冤死的鬼魂完成遗愿。俗话说"救人一命胜造七级浮屠"，替冤鬼超生更是功德无量呀。不过每个亡灵的愿望也各不相同，替它们达成遗愿的过程也可以算是对于人生的一种另类的体验方式。

心跳指数

当形容吃惊的时候，我们通常用"吓了一跳"这个短语。虽然原意是指吓到整个人跳了起来，这里就暂且让我曲解一下，让它变成"吓得心跳加快了"！游戏中没有体力的设定，但是主角有一项心跳指数。在正常状况下，心跳指数应该在80左右。可是如果经常跑步或者遇到了亡灵，心跳就会加快了。如果是普通的亡灵，和它对话了解了它的愿望以后心跳就会恢复正常；不过如果是恶灵，那么心跳就会不断加快。如果心跳指数超过了300，游戏就会非正常结束了 玩家没有对抗恶灵的手段，所能做的就只有找一个安全的地方躲起来，让自己的心慢慢恢复平静。

©1998,1999 2001 2004 FromSoftware,inc. All rights reserved

《辐射》是电脑平台上很受欢迎的一个RPG系列，在欧美拥有极高的人气。但由于INTERPLAY公司解散了开发该系列的黑岛工作室以及取消《辐射3》的开发 所以在家用机上发布的本作也许将成为“《辐射》系列”最后的辉煌……

游戏的故事背景设定在毁于核灾难之下的未来。人们纷纷移居地底 地面上的生物由于受到严重的核辐射影响，从而发生了基因变异，成为新的变异种族。核灾难后 人类从地下掩体中走出、为了争夺资源，很多组织被建立起来。而你将扮演其中最强的“钢铁兄弟会”——一个为了将世界重建繁荣而不惜一切手段的组织中的一员 与侵略者和变种人进行战斗，恢复世界的秩序。

基本操作

[illegible]	[illegible]
左摇杆	控制角色移动
[illegible]	[illegible]
选择键	调出人物状态菜单
[illegible]	[illegible]
○	设置地雷／长按○是武器特殊攻击（部分格斗武器） 当学会Explos veTraps技能时 按○可安放手雷
[illegible]	[illegible]
[illegible]	跳跃
[illegible]	[illegible]
[illegible]	使用回复剂
[illegible]	[illegible]
R1+X	射击
[illegible]	[illegible]
[illegible] R2	切换武器

“《辐射》系列”回顾

《辐射》中玩家扮演生活在地底的幸存者，生活的避难所Vault 13，由于该地区的水滤芯器到了需要更换的时候（否则水会遭到核污染），所以玩家被挑选了出来去被核灾摧毁下的地面寻找替代物。最终玩家需要克服变异种族的阻拦，达到目的。但游戏的结果耐人寻味，虽然玩家完成了任务，但自己却遭到了家乡的放逐。

《辐射2》游戏的故事大致与一代相同，玩家将扮演一代中主角的后代——一名被遣以寻找物品以拯救自己部落的男子。而游戏过程中，玩家将发现一个巨大的阴谋并最终制止它。

电脑平台《辐射战略版：钢铁兄弟会》的故事情节发生在《辐射2》的同一年代。游戏讲述了作为钢铁兄弟会一员的玩家率领同伴和侵略者、变种人、机械人的战争经历。该作与家用机版不同的是玩家所控制的是一个团队，而不是一个人与敌人周旋。

该系列一直以来都有着众多的人物技能，由于在家用机上推出，本作技能已有所精简，具体如下（☆为特殊技能，只能提升1～2级）。

名称	中文译名	效果（所示技能数值为一级时的状态，该技能提升时具体增加的数值请参照游戏）
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	不易死去	增加角色生命值上限[illegible]点。
Artful Dodger	身体灵活	[illegible]
Bargaining Power	交易能力	出售物品时，可获得比实出[illegible]的金钱 购买物品时 可获得[illegible]%的折扣。
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	增加角色的格斗武器攻击速度和回避速度各5%。
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	急救能力	使用[illegible]时 生命值恢复量增多[illegible]%。
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	枪械武器熟练度	当使用[illegible]枪械类武器攻击时，增加[illegible]%的伤害值。
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Special Attack（☆）	特殊攻击	提高格斗武器[illegible]特殊攻击的威力。
[illegible]	[illegible]	[illegible]按○可安放在地上，作用如地雷）。
Energy Charge（☆）	能量充填	允许[illegible]使用能量武器。
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]（☆）	辐射人	Cain特有技能。将辐射所造成的伤害转化为生命值。
[illegible]	虐待狂	Cain和Nadia特有技能。[illegible]生命值。
Pyromaniac	纵火狂	Cain特有技能。当使用带火焰的武器攻击时，会心一击的出现率上升5%。
[illegible]	[illegible]	Nadia特有技能。[illegible]上升[illegible]。
Butcher	屠夫	Cain特有技能。当使用刀类武器攻击时，会心一击的出现率上升5%。
[illegible]	[illegible]	Nadia特有技能。[illegible]上升[illegible]。
Berserker	狂战士	Cyrus特有技能。当生命值低于30%时，增加10%的攻击伤害值。
[illegible]	重[illegible]	Cyrus特有技能。[illegible]
[illegible]	开荒者	Cyrus特有技能。当使用自动武器攻击时，会心一击的出现率上升[illegible]。

总的来说，3位角色各具特长。但这在游戏刚开始时并不明显，你必须逐渐深入，并在与敌人搏斗或解决了一些谜题后，获得经验值升级，从而得到技能点数用以学习各种技能。从个人特有技能上来看，Cain和Cyrus属于近身肉搏型，而Nadia则属于远距离牵制型，所以玩家在学习普通技能时有必要有的放矢，以免浪费珍贵的技能点数。

游戏心得

建议在游戏初期玩家的装备以近身搏斗武器为主 射击类武器为辅。因为在初期的能得到的射击类武器威力都较搏斗武器低，而且敌人经常以小队形式出现，如想用枪逐一消灭的话，容易被敌人“群殴”。相反由于搏斗武器的挥动范围大，容易一次击中多个敌人，反而比较实用。到了游戏中后期，敌人的威力逐渐强大，近身肉搏由于容易被击中反而划不来，而且中后期玩家已拥有了大威力的重型枪械和能量武器，所以应改为用射击类武器进行攻击。

游戏中经常会有辐射液、热蒸汽、激光、地雷等会造成大幅度减低生命值的装置，玩家可以利用这些装置杀伤敌。

风云新撰组　GENKI　ACT

PS2

当提到日本历史出现“幕末”这个词的时候你会想到什么？《浪客剑心》还是《月华之剑士》？你有没有发现，在讲述幕末故事的作品中，都少不了一个组织。这就是本游戏故事所发生的“新撰组”！

新撰组是在江户幕府末期组成的特殊组织，用今天的话来说就是专门镇压恐怖分子的部队。在那个时代，长期闭关锁国以求和平的日本国门被西方列强的坚船利炮所攻破，列国要求日本实行自由贸易的政策。当时管理日本国政治的江户德川幕府却显得十分软弱无能，彻底被列强的军事力量震慑住了。随着德川幕府对国内的支配力的降低，日本国内的局势变得越来越混乱了。为了打倒幕府、开创新的时代，出现了很多被幕府称为“不逞浪士”的义士。这些人在当时日本的政治中心京都展开了暗杀、袭击政府要员等被称为“天诛”的恐怖活动。为了对这些活动进行镇压以及预防，一群忠于幕府的浪人们组成了一支部队。原先被称为“浪人组”的他们在经过数番波折之后，在壬生这个地方驻扎了下来，专门负责京都的日常安全以及紧急应对等工作。后来，这支部队就成为了“新撰组”。

虽然是历史题材的游戏，但是玩家没有必要将每个细节都了解得很清楚，而那些历史苦手的人更是如此。大家只要记住这个“新撰组”对于幕府来说功能相当于今天的巡警或者飞虎队特警就可以了！而这款游戏就会给你一个机会让你体验一下古代警察的生活。你不仅要像新撰组一般的组员一样进行修行、巡逻，和队友们一起用剑术击败不逞浪士们，还有机会参与到诸如“池田屋事件”等历史上著名的大事中去。

新撰组组员生活调查

其一　入组篇

要想加入新撰组你首先得有一个响亮的名字，要让你的队友能够记住你。其次，你得有一个还说得过去的外表。既然是警察，相貌就不要太过凶神恶煞，要不然老百姓不用看到你拔刀就要跑了……

其二　日常篇

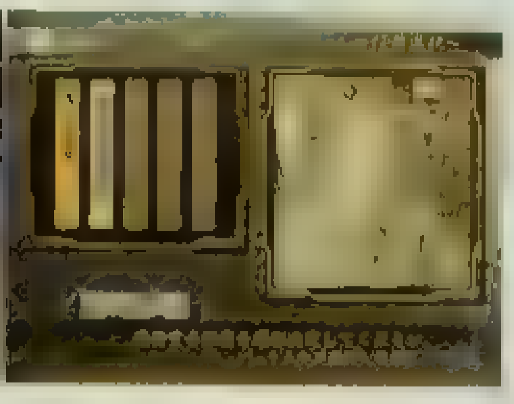
因为采用军事化的管理，所以新撰组组员的自由度不如那些浪人们来的高，这里的日子都是一天一天算记着过的。每天的计划也都十分明确，或者修行，或者出勤，或者休息，绝对不可能中途变换计划！所以如果不安排好工作计划就会影响到今后的工作。

其三　修行篇

既然新撰组是一支由剑客组成的部队，剑术的修炼自然是不可少的。当不出勤的时候可以选择去道场进行锻炼，在这里还有机会遇到一些有名的组员来帮忙教导玩家格斗的技巧。能够习得的招式都是经过GENKI专门验证的，历史上真正存在的剑技，绝对真实。

其四　任务篇

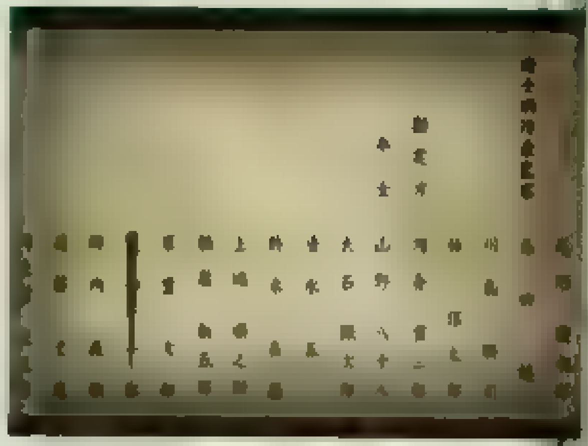
新撰组的人别号“壬生狼”，那是因为他们喜欢采用群狼战术，很多人对付一个，这样可以将获胜的几率加到最大，并且尽量减少自己的损失。本作中在执行任务的时候可以消耗一定的名声值来让更加强大的队友加入自己的队伍。当满足特定条件的时候，合体攻击的必杀技就会发动了。如果参战队友是近藤勇、冲田总司等干部的话，还能发动更加华丽的隐藏必杀技。因此，剑客们所宣扬的公平对决的条件对于新撰组来说是不通用的，他们首要的目的是尽量迅速地击倒敌人以及减少自己所受的伤害，所以脑海中一定要有清晰的阵形概念才行！



作为新撰组的一员，可以完成的任务有很多种，比如防卫、护卫、讨伐、暗杀或者搜索等技巧。

其五　离组篇

新撰组的规章制度相当严格，其中有一条就是“不得擅自脱队”，即使原先是干部级的人物，离开新撰组以后也有可能遭到暗杀。新撰组的标志是描绘着巨大“诚”字的旗帜，要求队员时刻注意应该为幕府杀死那些不逞浪人，同时还要注意不能伤及无辜。在执行任务的过程中，如果砍杀了3个以上的无辜百姓，你就会立刻被逐出新撰组



©2004 Genki CO., Ltd All Rights Reserved

GAME³ 游戏立方

多边美学区 File.03

给GBA加装PSone的显示屏

这是一位名叫Konstantin Khanyants的美国玩家DIY的GBA液晶显示屏，他把PSone用的LCD改装到GBA上，让GBA的游戏画面在液晶屏上显示出来。这套装置其实是整合了两个现成的周边，一个是PSone的LCD，另一个是被称为“GBA Transverter”的周边（一种可以将GBA画面输出到电视上的周边，国内也很常见）。Konstantin将这两个周边进行特殊的改造，将GBA Transverter的输出直接接入PSone的LCD中，再连接上GBA上后便成了一个便携的显示装置。电力供应方面，可以直接使用电源，不过Konstantin专门改造一个专用充电电池包，电压为9.6V，容量为1800mAh，可以提供该装置连续使用2小时。这样一来，整套装置真正达到了便携的目的了。因为PSone的LCD自带了扬声器，所以游戏时可以通过这个扬声器播放音乐，当然也可以接上耳机来听。另外，LCD也提供了RGB信号和S端子信号输出，所以也可以将信号输出到电视、监视器上等等。

PSone的LCD和GBA Transverter这两样东西在国内市场都可以见到，动手能力强的玩家不妨可以DIY一下。[11KY 提供]

达达乐队新专辑主打《无双》加入“真35”音效

达达乐队四位成员都是不折不扣的游戏迷，主唱彭坦从红白机时代就酷爱玩游戏，其他三位成员各有所好，但四人对于“《真·三国无双》系列”都是情有独钟。达达乐队最新专辑《黄金时代》已经在全国发行，在一个接一个城市紧张的宣传期中，彭坦除了乐器、效果器等有关演出的设备以外，还会背上他的最爱——PS2游戏机。专辑中的第一主打《无双》被著名手机品牌诺基亚新品3108选为亚太区的广告歌。这首歌的灵感完全来自“真35”，充满游戏色彩的歌词：“我是一个超级英雄，究级魔法无双乱舞”；“人生就是一部RPG，角色扮演体感游戏，因为你而不可思议，我想这是一个奇迹……”对此游戏真是爱之入骨呢！如果你仔细听此歌，就能发现其中有好几处还用了游戏中的战斗音效，确有身临其境之感。“真35”的FANS可以试试自己的耳朵，看看能否分出这是哪位武将现身时的情景呢？[北京 通吃 提供]

《Kunoichi 忍》敌方角色官方名称

STAGE 1
强化忍·草：最普通的忍者兵
强化忍·杖：有盾牌的忍者兵
炮台：第1关独有的固定型炮台
黑钢α：第1关BOSS
STAGE 2
食骸：最初出现的小型式神
羽骸：第一种会飞的式神
伯足仔：足上有刺的中型式神
伯足童子：会突进攻击的大型式神
井坏 伯足：第2关BOSS
STAGE 3
地潜腕：会防御反击的中型式神
地潜头：体力很高的大型式神
鹰道 地潜蹴鬼：第3关BOSS
STAGE 4
强化忍·翔：穿着飞行服的忍者兵
浮游炮台：在空中飘浮的机械炮台
风车：第4关BOSS
STAGE 5
飞骸：在空中飞行且会防御的式神
拜斧曳刀组：与地潜腕相似的白先式神
拜斧曳斧钺：会放电的大型式神
参鬼 拜斧曳：第5关BOSS
STAGE 6
强化忍·大筒：手持两门火炮的大汉
鬼火：第6关BOSS
STAGE 7
强化忍·大刀：有装甲持大刀的小矮子
多脚炮台：有装甲的大型炮台
浮游炮台改：强化型浮游炮台
遣疾 磷舞：第7关BOSS
STAGE 8
黑钢β：第8关BOSS
STAGE 9
地虫：第9关BOSS
STAGE 10
羽鹤骸：带有装甲的羽骸
鬼骸：第10关独有的大型式神
井鼎婆空蝉：三对翅膀带装甲的式神
羽水：第10关BOSS
STAGE 11
去骸：类似地潜腕的中型式神
井鼎婆地踏蹦：头部有装甲的大型式神
地狱门：第11关BOSS
STAGE 12
虞邪 井鼎婆：第12关BOSS
STAGE 13
黑钢F：最终BOSS
[胜负师 提供]

《勇者斗恶龙 剑神》获得“数码玩具奖”

游戏公司SQUARE ENIX于2003年9月发售的《勇者斗恶龙 剑神》在前不久结束的“DIGITAL CONTENTS大赛2003”中一举获得了“数码玩具奖”。“DIGITAL CONTENTS大赛2003”是由财团法人代表 DIGITAL CONTENTS协会与经济产业省共同举办的竞赛。每年举办时，都有相当数量的各种数码产品获得该大赛的多种奖项。

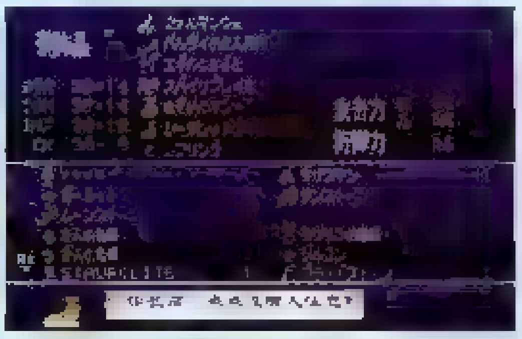
《勇者斗恶龙 剑神》是一款将硬件连接在电视机上进行游戏的数码玩具。玩家要不断地朝画面中的怪物挥动手中的剑形控制器，之后硬件上的纹章图案便能够感应到控制器的动作，从而在画面中表示出来。作为一款家用游戏机，本作完全不需要任何其他的硬件设备，并且设计简单小巧，游戏的体感也做得十分逼真，在玩家中广受好评，因此才得以在本次大赛中脱颖而出。[沙罗 提供]

《恶魔城 月下》的增高鞋

以前玩《月下》的时候在瀑布那里拿到双鞋子，不知道有什么用，最近玩《月下》中文版才发现原来是增高鞋。难道阿鲁卡多很矮吗？我于是比较了一下…[上海 戏什豪 提供]

▲使用前

▲使用后



▲阿鲁卡多，这鞋子真是太有效了！我才没用多久就长高了10公分！在学校再也不会受同学欺负了，也不会找不到女朋友，还能找到一份满意的工作……众人：闭嘴！

PlayStation 2金手指研究系列讲座（一）

——初识金手指码及其版本问题

文：FullCodes.COM　　编 多边形

说到金手指，在大多数玩家的印象里它只是和秘技之类具有相同作用的东西，但是如果就这么给金手指下定义那就太委屈它了。与那些厂商公布的官方秘技或者利用游戏中的BUG来实现诸如无限体力或无限金钱等效果的秘技不同，金手指若要实现相同的效果就要花费相当大的功夫来制作金手指码，若不是有着深厚的编程和汇编基础以及对各机种的编程语言（如PS2使用的MIPs编程语言）非常精通，是不可能做出金手指码的（在没有开发出很好的PS2模拟器之前，PC上的一些修改工具虽然可以修改PS2游戏记录，但都存在一定的局限性，也不是真正意义上的金手指制作）。而且厂商一般不会公布这类东西，几乎所有的金手指码都是一些玩家独力研究出来的，他们所花费和投入的精力是一般人所不能想像的。

我们举办本次讲座的目的就是希望在玩游戏和使用金手指的同时，扩展玩家的知识面和提高玩家的水平，为此我们特地邀请到了国内对金手指颇有研究的FullCodes COM来为读者主持讲座。讲座以国内最流行的机种PS2为主，由浅入深地从什么是金手指到如何制作金手指来给玩家展现一个完整的金手指世界。

本期讲座首先为大家简单介绍一下什么是金手指、金手指码、金手指码的版本问题，还会告诉大家在哪些网站可以找到需要的金手指码。读者在阅读过程中有任何问题或建议可以给编辑部来信询问。

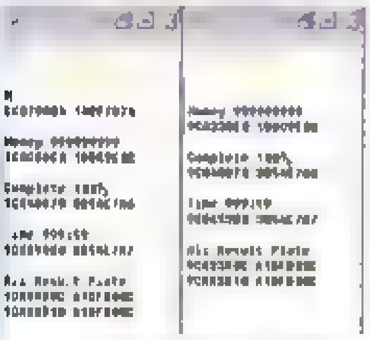
一、金手指的基础知识

1.什么是金手指码？

金手指码是一种修改游戏程序的表现形式。一般我们玩游戏都是按照游戏的既定程序进行游戏，所以没有任何特殊效果。使用金手指码就是去修改既定的游戏程序，迫使一些游戏内存地址赋予特定的数值，或者强行修改既定程序中的部分程序，最后用金手指来使用这些金手指码就可以在游戏中得到一些特殊的效果，比如无限体力、无限弹药和全隐藏要素等等。

2.金手指码的组成？

游戏的金手指码一般有两个部分组成：必须码和功能码。



▲左边是有必须码的金手指密码，右边是没有必须码的金手指密码。

必须码的作用是激活金手指码的功能码，使那些功能码生效。必须码一般用英文"M"或者"Must Code"或者"Enable Code"表示。当然有些游戏是没有必须码的。这个问题会在以后谈到金手指码编码的时候进行详细讲解。

功能码的作用是针对游戏效果的，一般每一种功能码具备一个特定的功能，比如无限体力（Inf Health）这个功能码就是在游戏中使得角色的体力无限。

3.什么是金手指？

金手指是使得金手指码应用在游戏程序中达到游戏特殊效果的一种工具。现在可以看到的金手指非常多，我们可以把众多的金手指大致分为两大类：有卡金手指和无卡金手指。有卡金手指是金手指光盘和金手指卡（或者是专用记忆卡）配合使用的金手指，比如：Action Replay2 v1.x & v2.x、Gameshark2 v1.x & v2.x、Action Replay Max和国内的中文界面的金手指。无卡金手指是只需要一张金手指光盘的金手指，不需要金手指卡（或者是专用记忆卡），但修改记录需要保存在普通的PS2记忆卡上，比如：XPloder、Gameshark2 v3、Codebreaker等。

▲从左至右分别为Action Replay2 v2、Action Replay Max、XPloder v4 Professional、Gameshark2 v3.0

4.有卡金手指和无卡金手指的比较

有卡金手指和无卡金手指各有优劣。有卡金手指兼容性略好，不占用普通记忆卡的空间，国外的一些金手指也支持XPORT或者Sharkport传输。但有卡金手指一般售价比较高，而且需要专用的金手指卡或者专用的记忆卡配合使用。国内的中文版金手指技术上没有优势，官方支持力度也不是很好，但它们基本都使用AR2v1的密码，所以寻找密码还算可以。

无卡金手指就是要占用普通记忆卡的空间。但无卡金手指成本比较低，而且一些高版本的无卡金手指界面都非常漂亮，密码输入也非常人性化，部分无卡金手指有记录的压缩功能。推荐英文还算可以的玩家使用这类金手指。（金手指方面的文件可以到我们的论坛http://www.fullcodes.com下载，完全免费）

二、游戏的地区版本

1.为什么要知道游戏的地区版本？

大部分游戏的内容和其地区版本没有太大的关系，除了语言不同之外几乎没有区别。但是金手指码就完全是另外一回事情，这个问题是正确使用金手指码最基本、最关键的因素，不同地区的游戏版本，金手指码是不同的。

玩家在使用金手指的时候经常遇到类似的问题：为什么这个金手指码不能用呀？其实有的时候并不是因为金手指码错误，而是由于这个金手指码的版本和玩家手中的游戏版本不同导致的。比如，游戏《指环王 国王归来》，如果玩家买到的是日版的游戏，却使用了美版游戏的金手指码，那么肯定是不起作用的。所以，某个版本的游戏一定要使用相应版本的金手指码。

2.游戏的地区版本是怎么分类的？

可以把游戏的地区版本大致分为4类，这种分类与Playstation2主机的分类基本类似：

美版游戏 NTSC U
日版游戏 NTSC J
欧版游戏 PAL
中文版游戏 CHINA

欧版游戏PAL又有UK、FR和DE的游戏，UK代表英文游戏，FR代表法文游戏、DE代表德文游戏，在国内的欧版游戏多为UK也就是英文游戏。

中文版游戏目前主要是指繁体中文版游戏，虽然现在这个版本的游戏还不是很多，但随着Playstation2中国大陆版主机的推出，中文版游戏将会大量增加。

为了降低介绍的复杂性，在这里我们讨论的版本只是指游戏的地区版本，即：美版游戏、欧版游戏、日版游戏和中文版游戏。下面是关于版本的其它说明，仅供大家参考，这里不作为重点讨论。

注：发行版本分类是指即使同一个地区的同一个游戏，也会根据发行性质的不同而有所分类。我们经常会见到日版的游戏会有普通版、限定版和廉价版等等，其他地区的游戏也会有类似这样的发行版本区别。发行版本的不同，游戏的金手指密码也会有所区别。关于发行版本的确定比较简单，大家只要结合游戏发售日和相关游戏杂志或者索尼Playstation官方网站就可以知道。（一般而言在国内玩家手中拿到的都是普通版，当然也有例外，比如《一击杀虫！！ホイホイさん》在国内几乎都是限定版，这种情况比较罕见，不作重点讨论。）

还有一种情况，比如同样是欧版的《Conflict：Desert Storm II》，它有v1.0和v2.0的区别，这种情况我们遇到的也不会太多，目前只有少数游戏有这种情况。

3.那么如何确定游戏的地区版本呢?

一般来说，在游戏包装的封面或封底上都会注明游戏的版本，另外在正版光盘内圈也会标明游戏版本。但是由于众所周知的原因，这种方法已经不能正确判断游戏的版本。在这里我介绍一个相对来说比较科学比较准确的方法给读者们。

在游戏的光盘上有大量的文件，部分文件可以在电脑的光驱上进行读取，其中有两种文件我们可以利用：

1．ELF 文件判断法

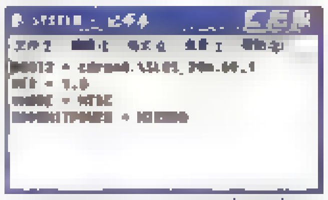
一般在光盘根目录下有会有一个ＥＬＦ 文件，这个文件名一般以SLPS_***.**命名（*号一般为数字），在这里“SLPS”是我们可以利用的信息，我们可以通过它来判断游戏的地区版本，对应关系如下图。

各地区版本和相应的 ELF 类型

地区版本	ELF 类型 1	ELF 类型 2	ELF 类型 3
美版游戏	SLUS_***.**	SCUS_***.**	
日版游戏	SLPS_***.**	SCPS_***.**	SLPM_***.**
欧版游戏	SLES_***.**	SCES_***.**	
亚版游戏	SLAJ_***.**	SCAJ_***.**	SCKA_***.**

绝大多数的游戏都是符合这个规律的，只有少数中文版游戏例外，比如中文版的《指环王 国王归来》，它的ELF就是SLPM 652.12，还有像中文版的《ICO古堡迷踪》，它的ELF是SCPS 550.01。这些游戏不符合上面的对应关系，但这种情况极少。

2．CNF 文件判断法



▲SYSTEM.CNF 文件内的内容

这种方法其实与ELF方法差不多，在光盘根目录下面有一个SYSTEM.CNF的文件。大家用电脑上的记事本（Notepad.exe）打开这个SYSTEM.CNF文件。在这里我们用美版的《异度传说 一章 力的意志》来举例，打开后，大家可以看到如下信息：

在显示内容中，SLUS_204.69是游戏主要的ELF文件，我们还是用ELF方法中的对应关系来判定游戏的地区版本。在SYSTEM.CNF文件中VER 1.0，就是我上面在游戏版本的其它说明中提到过的v1.0和v2.0，在没有特别说明的情况下，一般的游戏都是v1.0的。

通过上面的方法大家可以准确地判定自己的游戏版本，尤其是对于美版游戏和欧版游戏的区分。

三、寻找各区游戏金手指

知道了游戏的地区版本，就应该知道怎么样在网上找相应版本的金手指密码。这里我就介绍一些常用的、较权威的金手指网站。因为各个网站提供的金手指格式是不一样的，这里我们只提到这些格式，我们会在后面的内容讨论金手指格式。

美版的金手指网站

Gameshark 的官方网站 http://www.gameshark.com

Gameshark2 是美国人使用比较多的金手指，目前被使用的金手指有Gameshark2 V1.x、Gameshark2 v2.x、Gameshark2 v3.x和Gameshark2 v4。前面两者是有卡金手指，Gameshark2 v3.x 和 Gameshark2 v4 是无卡金手指，目前在国内已经很多玩家在使用。

网站目前提供Gameshark2 v1、Gameshark2 v2 和 Gameshark2 v3格式的金手指码。

个人评价参考：这个网站提供的美版游戏金手指比较全，但新游戏的金手指公布的速度不快，金手指码正确率很高，基本是100%。

Action Replay2 的美版官方网站 http://us.codejunkies.com

Codejunkies.com是 Action Replay2 的欧美官方网站，这个是美版分站。Codejunk es.com出的金手指有Action Replay2 v1.x、Action Replay2 v2.xx和 Action Replay Max。前两种金手指在国内有较多的玩家，但现在已经很难买到原装的AR2了。Action Replay Max是最新的一种金手指，使用全新的技术核心，原装的目前在国内买不到。

网站目前提供Action Replay2 v2 和 Action Replay Max 格式的金手指码。

个人评价参考：提供的美版游戏金手指码很全，新游戏的金手指码公布的速度快，金手指码破解综合实力最强，金手指密码正确率很高，基本也是100%。

Codebreaker 的官方网站 http://www.codebreaker.com

Codebreaker是在北美非常流行的无卡金手指，这个网站是它的官方网站。目前有Codebreaker v4、Codebreaker v6、Codebreaker v7和Codebreaker v8四种金手指。在国内几乎很少有玩家使用这种无卡金手指。

网站目前提供Codebreaker格式的金手指密码。

个人评价参考：提供的美版游戏金手指最全，新游戏的金手指码公布的速度最快，金手指码破解个人能力最强。金手指码正确率较高，基本是98%。

欧版的金手指网站

XPloder 的官方网站 http://www.xploder.net

XPloder是欧洲人使用比较多的金手指，这个网站是它的官方网站。目前有的金手指有XPloder v1、XPloder v2、XPloder v3和XPloder v4。XPloder和Coderbreaker原来是同一个开发小组，所以大家可以看到XPloder v1 和Codebreaker v4、Xploder v2和Codebreaker v6这组金手指基本相同。后来分开后就形成了现在的XPloder和Codebreaker。

网站目前提供的是Raw格式的金手指码。

个人评价参考：提供的欧版游戏金手指码较全，新游戏的金手指码公布的速度较快，金手指码破解个人能力与Codebreaker的官方网站相当。金手指码正确率较高，基本是98%。由于该网站改版次数较多，网站上还是有多处明显错误。

Action Replay2 的欧版官方网站 http://uk.codejunkies.com

Codejunkies.com是Action Replay2的欧美官方网站，这个是欧版分站。金手指和金手指码格式同美版分站完全一样。

日版的金手指网站

Action Replay2 的日本官方网站 http://www.karat-jp.com

Action Replay2几乎是所有日本玩家使用的金手指。它和Codejunkies应该没有直接的关系。现在它提供与欧美Action Replay2 v2类似的产品。

▲KARATプロアクションリプレイ2

网站目前只提供Action Replay2 v1格式的金手指码。

个人评价参考：提供的日版游戏金手指码还算多，但不全。新游戏的金手指码公布的速度很慢，金手指破解能力未知。金手指码正确率高，基本达到100%。

Zero Memory 网站 http://www21.big.or.jp

这个网站目前只提供Action Replay2 v1格式的金手指。

个人评价参考：提供的日版游戏金手指码不多但很新，新游戏的金手指码公布速度很快，金手指码破解能力未知，因为金手指码都是由投稿所得。金手指码正确率较高，基本是97%。这个网站虽然不是官方网站，但最新的日本游戏金手指公布相当快，而且金手指正确率也很高，推荐之一。

目前暂时还没有专门的网站提供中文版游戏的金手指。

总结

这次主要讲了一下金手指的基本概念，游戏地区版本和金手指密码的关系以及如何在网站上找相应版本的金手指码。当你买到一个新游戏的时候，你已经掌握如何判断它的地区版本，也知道在哪些网站上可以找到这个地区版本的金手指码了。但接下来的问题就是这些网站上的金手指码是不是都可以直接使用？如果不能直接使用，怎么办？在下期的文章我会告诉大家如何解决这些问题。

作者简介

Fullcodes.COM是国内一个专业的Playstation2金手指网站，主要提供全版本的Playstation2游戏金手指码以及相关的金手指文件和使用指南，包括的格式有：Action Replay2 v1格式、Action Replay2 v2格式、Gameshark2 v3格式、RAW格式等等。

Fullcodes.COM拥有专业的开发队伍和精干的版主成员，他们开发的金手指码转换软件PS2 Code Converter（目前最新版本是Alpha5）是国内比较有影响力的金手指相关软件之一，开发队伍和版主成员是一个不断学习、相互交流的团队，他们在Fullcodes的带领下一直立志造福国内的PS2玩家。

问题小卖部

店长：胜负师

胜负师春节好：

春节期间游戏机更是得玩。所以还是得有个问题想请教一下猫太:《维奥拉特的工作室》,就是"格什么什么的炼金术士2"的那个游戏（名字太长太难记），攻略里说分5年和3年的游戏时间。可是我已经过版一次了，还没发现有5年游戏时间这么个说法，希望猫猫能帮帮我。可能这问题比较弱，胜负师别见笑。[天津 马昆]

胜负师：在2003年8月B的研究中心中，小猫提过这个游戏有7个结局。4个结局为3年类，就是在3年内达成规定条件后出现，而游戏也会在3年时强制结束。另3个结局为5年类，也就是在3年内没有达成任何一种3年类结局所需要的条件，而游戏流程还会因此再加2年。你应该是已经在3年时达成了某个3年类结局的条件，自然就不会有后两年的流程了。

■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■

小卖部的哥哥、姐姐、大爷、大妈：我有个问题，我新买了台美版红色的GBA SP，听朋友说，锂电池刚买回来是要狂充8小时左右（电用没了情况下），手机也是这样吗？还有最重要的一个，我的SP充电指示灯一会就不亮了，是正常现象吗？还是充满了？还有就是，有种说法就是新买的SP前3次要充电10小时有科学道理吗？[忠实的一碗 东北饭]

胜负师：你好你好！其实现在小卖部店长、店员、清洁、茶水……里外就我一人。（笑）据我所知，锂电池也会有"电量记忆"的问题，也就是说如果经常在放电不充分的情况下充电可能造成电量记忆下降，影响使用效果和使用寿命。至少手机的说明书上是建议用户前三次要尽量充足电、放光电，以使电池达到最佳效果。至于SP的电池既然和多数手机一样使用的是锂电，那使用方法上应该也是差不多的。尽管很多SP玩家都不会像你说的那么去做，但我个人建议你"宁可信其有，不可信其无"，反正对SP也没什么损害。另外，一般SP电池用光之后充两三小时即可，指示灯熄灭时则表示充满了。

■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■

胜负师，你好！小弟最近正在研究《网球王子2》，其中的5位隐藏人物已打出了4位，只剩下越前南次郎了。2月AB合刊的介绍上说要在PAIR模式的壁打练习中不失误并且至少打中两次钟后出现，但是我总是在打出高吊球时球从钟和那座塔中间穿过，很难击中钟，不知道有什么方法能使击中钟的概率高一点呢？望能赐教，小弟不胜感激。[Hikaru]

胜负师：要满足越前南次郎的出现条件的确有些困难，小那也是经历了无数次的失败后才得见越前老爸的真面目。在球的打点比较高、位置比较正的情况下按个＋○键，这样就能有较高几率击中大钟。因为还要满足60次不失误的条件，所以完全可以耐心等待合适的机会出现再去打钟。过硬的技术、稳定的心理素质和一点运气，要让最后的隐藏人物出现，这三点缺一不可。

■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■

求助《荒野兵器F》：①请问推箱子谜题第29、30号迷宫怎么进？我用飞机可以到达，但是无法降落。用巨像兵和船都无法绕过去，请帮忙，谢谢！②男主角一开始的村子，有一只想要飞上天的鸡，我用女主角的第4个技能——旋风把它吹上天，但是它没给我"EX FILEKEY"，请问这是怎么回事？[ffffbf]

胜负师：①《WAF》的世界并不像《FF》那样有一只飞空艇就万事大吉、横行无忌了。其实到达这两个迷宫本身就是一个谜题，需要三种交通工具配合使用方可到达目的地，而且还需要得到谷操都的哨子。因为牵扯较多，具体方法请参看1月B的研究中心。②你吹的那只鸡并不是真这会指定用鸡，因此无法得到奖品！（我在说什么啊？）要找到那只鸡需要利用扎克的钩锁将鼓跑到栅栏外面，在草丛中方可发现那只不显眼的鸡。同时你还可以在附近找到一个宝箱。

■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■

胜负师久仰！我想问一下关于NGC的问题，我的NGC在工作时时常停盘是怎么回事？我都急死了！还有关于《MGS 孪蛇》的捆绑限定套装有没有详细的情况？谢！[上海 Terry]

胜负师：NGC工作时停盘的问题阿修罗也曾遇到，他说是因为NGC使用时间较长造成的。我想唯一的解决之道就是拿去专业的店里检查、修理，小胜也说不上个所以然来。《MGS 孪蛇》的NGC捆绑套装定价为21000日元，与《MGS 孪蛇》同时发售，不过这个套装是没有GB PLAYER的。但要特别说明的是，同捆版中会送一个FC版的初代《MG》和特典影像集，还是有一定收藏性的。

■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■▲●★■

胜哥，小弟近来狂陷《仙乐传说》这好游戏中，遇到几个有关换装称号的问题，请你百忙中抽出点时间来解答下，小弟谢谢了。

①罗依德的海盗装：我都把再生之街建到出了3个铜像了，剧情也进行到观蛋事件后了，也把在小渔村的那个魔化之女复原了，但是就是拿不到那个女的所给的信（新年合刊的研究中心所写），一直卡在那，弄得我寝食难安啊！

②舞会事件：我回到王都，管家告诉我公主被拐，但是那个森林我找不到啊，以至于舞会不能被引发，急得我也要死了，要知道，我看到你们Gamehalo中《仙乐》的介绍，罗依德穿的那白色衣服不要太漂亮哦！

③一日女仆：我找不到那2个仆人，估计是王女事件没解决出不来了。是这样的吗？[tianyuchen]

胜负师：①当罗依德最初被赶出村庄后，你是否是向大陆北方走就到东边的大陆的，如果是这样的话，那过了一定的情节后你就拿不到那封信了，只能到下一周目再说了。如果出村庄后向南边走，是坐船到东边大陆的，那你一定能拿到那封信，因为这是剧情道具。②那个森林你一定去过，就是到居者之里时经过的森林。③王女事件与此无关，你一定是别的地方搞错了。

怎么样写一个好攻略

小编们在工作的时候，每天都能收到很多读者投来的攻略稿件以及想要投攻略稿的信件，询问如何写攻略的读者也不在少数。平心而论，大家的游戏水平都是相当不错的，遗憾的是，同一部游戏只能刊登一份攻略，所以只能择优录取。另外，非常普遍的一个问题就是，即使我们在杂志上列出了投稿须知，但是还是有很多稿件并不符合规范，一份结构和思路不够清晰的稿件无疑使它的入选概率大大缩减。

这次我们就不再老生常谈了，举一个国外攻略稿件要求的范例，希望对大家投稿起一个参考作用。我们要举的例子是GAME FAQs网站——一个非常著名的攻略网站（网址：http://gamefaqs.com），上面发布的游戏攻略非常及时详细，别看只是一个普普通通的网站，它对网友的投稿要求可是相当多的。下面就由多边形摘录翻译重点部分供大家参阅，由此也可以了解到老美玩家那种认真细致的工作态度。

FAQs[Frequently Asked Questions]投稿问题回答

①什么样的攻略稿件可以被接受？

1.深入研究；
2.游戏人物详细介绍；
3.不同语种的对照表。

②什么样的攻略稿件不会被接受？

1.一个攻略包含多个游戏；
2.还未发售的游戏攻略；
3.介绍如何在网络游戏中作弊；
4.错误的攻略；
5.官方说明文档；（因为这是有版权的）
6.只允许使用txt格式投稿。（在国外不是所有人都用得起WORD）

③攻略写作中最关键的条款！

如果你的攻略中要引用他人的东西，一定要获得允许，否则不接受！（老美的版权意识……）

④撰写攻略的基本要求是什么？

1.完全原创；
2.写的东西要大多数人能看懂，专有词汇必须加注释；
3.用词文明，有攻击性或虚狩词汇的文章不接受；
4.不接受匿名攻略；
5.请保证攻略的质量，不接受劣质攻略。

⑤如何写好攻略？

1.多参考已经发布的攻略，包括格式和写作方法；
2.要尽可能地详细，但不能废话一箩筐；
3.养成写好后再检查一遍的习惯。
4.善于使用稿件校对软件；
5.稿件最后注明你的名字、笔名、版本和联系方法；
6.引用他人东西要得到许可，并在作品最后注明；
7.保护你的作品，如加入自己的版权信息和申明本攻略只能用在哪里。

⑥写攻略应该避免什么？

1.不要使用除文本格式以外的任何文字处理软件；
2.文件大小不得超过500K；
3.不要多加多余的空格键；
4.不要在你正文周围加框；
5.不要在不允许的情况下引用他人作品，也不要以他人作品为基础来写自己的东西。（第三次提到了版权问题）

……

其实在GAME FAQs网站上所列出的要求更多更详细，英文好的玩家可以去http://gamefaqs.com/features/help/仔细阅读，对你撰写攻略稿件绝对是大有帮助的。

邪魔院

主持人：邪魔天使

皆（みな）さん、こんにちは！邪魔天使（じゃまてんし）で～す！冬休（ふゆやす）みはどう過（す）ごしました？楽（たの）しかったでしょう。お年玉（としだま）はいくらもらったの？ああ～なんか羨（うらや）ましいわね。（大家好，在下邪魔天使！寒假过得怎么样？很高兴吧？拿了多少压岁钱？啊～真羡慕。）

春节刚过在此给大家拜个晚年。（好像在哪里听过类似的话……）新的一年开始了，这也意味着又要开始忙碌了。邪魔回家见到了在日本留学春节回家过年的同学，呵呵，结果大家见面全部用日语对话，弄得周围的人像看怪物一样盯着我们，狂汗哪。(^_^b) 不过不说不知道，一说才发现自己的水平还是まだまだだね，哈哈，看来要加油了。

不知道大家放假都玩了哪些游戏呢？上次教的贺年片的写法是否发挥了作用呢？呵呵，本来邪魔准备寄一张给远在日本的同学，谁知道他们居然先回来了，他们只有回去再看了。（汗哪～）

オーケー、今年（ことし）も邪魔院をよろしくね。(\^o^/)

改（あらた）めてこんにちは！中学時代（ちゅうがくじだい）好（す）きだった科目（かもく）は英語（えいご）だった邪魔天使です。（再一次向大家问好，初中时代喜欢科目是英语的邪魔天使。^_^)

2、3月的游戏狂潮想必大家都已经有所觉悟了吧，覚悟はいいかな？《战国无双》、《FF X－2国际版》、《鬼武者3》这些超大作必定会将各位玩家的荷包榨光。好了，现在进入我们今年第一期的新课程中吧！

信義（しんぎ）　覚悟（かくご）　誇（ほこ）り
己（おのれ）の道（みち）を貫（つらぬ）く者（もの）
歴史（れきし）の影（かげ）に生（い）きる者（もの）
戦乱（せんらん）に終止符（しゅうしふ）を
限（かぎ）りない希望（きぼう）を
奔放不羈（ほんぽうふき）の自由（じゆう）を

群雄割拠（ぐんゆうかっきょ）の戦国（せんごく）の世（よ）
桶狭間（おけはざま）　川中島（かわなかじま）
戦場（せんじょう）に疾駆（しっく）する武勇（ぶゆう）
安土城（あづちじょう）　小田原城（おだわらじょう）
天地（てんち）を貫（つらぬ）く正義（せいぎ）

武士（ぶし）よ　忍者（にんじゃ）よ　くの一（いち）
傾奇者（かぶきもの）よ
その手（て）に歴史（れきし）を掴（つか）め

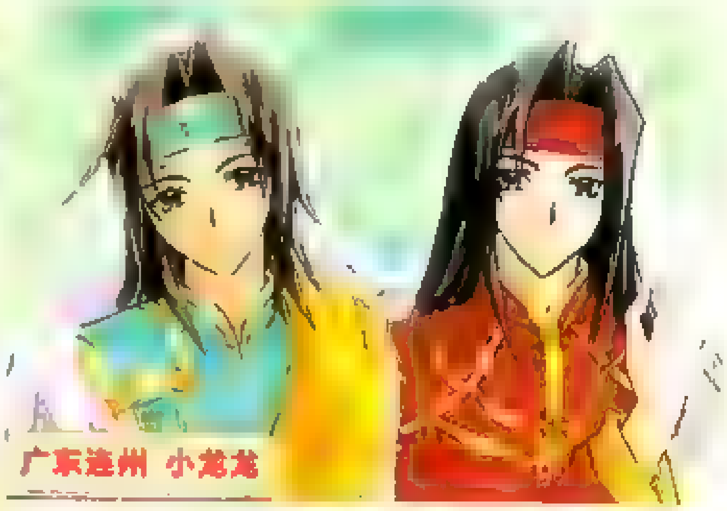
信义　觉悟　骄傲
坚守自我信念之人
活在历史暗影中之人
划上战乱的终止符
满怀无尽的希望
寻求奔放不羁的自由

群雄割据的战国之世
桶狭间　川中岛
奔驰在战场的勇士
安土城　小田原城
贯穿天地的正义

武士哟　忍者哟　女忍
倾奇者哟

将历史紧握在自己手中吧

在《战国无双》官方站上挖到的好东东，写得气势磅礴，豪情万丈，特别是最后一句"将历史紧握在自己手中吧"充分体现出了那一统天下的野望。（笑）其中"戦乱（せんらん）に終止符（しゅうしふ）を、奔放不羈（ほんぽうふき）の自由（じゆう）を"这三句省略了谓语，这样的手法很给人遐想的空间，有意味深长的含义，耐人寻味。另外还有一个有趣的词就是"己"，它既有指自己的意思，又有第二人称"你"的意思，不过当它作"你"时，多半都含有贬义。



广东连州　小龙龙

——人（ひと）は何（なに）かの犠牲（ぎせい）なしに何（なに）も得（え）ることができない。何（なに）かを得（え）るために同等（どうとう）の代価（だいか）が必要（ひつよう）になる。それが錬金術（れんきんじゅつ）における等価交換（とうかこうかん）の原則（げんそく）だ。その頃（ころ）の僕（ぼく）らはそれが世界（せかい）の真実（しんじつ）だと信（しん）じていた。

——人没有牺牲就不会有获取，为了得到什么必须要付出同等的代价，这就是炼金术的等价交换原则。那个时候，我们一直坚信这是世界的真理。

《钢之炼金术师》可以说是目前最火的动画之一，相信在很长一段时间内这一句由阿鲁所说的"真理"会一直在动漫迷里面流传。其中的"における"接在体言的终止型后面，表示在某一范围。（邪魔每次听到这句话时总有心酸的感觉……）而"と信（しん）じていた。"的"と"前面是"相信"的内容一般而言是个句子，与之类似的有"……と思（おも）う"，这里的"と"前面接的是"想"的内容。比如，"彼（かれ）がいい人（ひと）だと思（おも）っているよ。"（我认为他是个好人。）

日语Q&A

Q：经常在某些体言单词的前面看到一个"お"，比如"お金（かね）"（钱）、"御手洗（おてあらい）"（洗手间）等，有什么实际意义吗？

A：这是一种比较郑重的说法，加个"お"会显得自己很有修养，很有礼貌，不过现代日语中很多加"お"的词都已经成为了一种习惯说法了，不加反而显得别扭。（记得邪魔大学的一位女同学在外教面前说"かね"而没有加"お"，外教当即指出女孩子应该有礼貌点，说话不要这么粗鲁，当时大家都是一阵狂汗。^_^b）

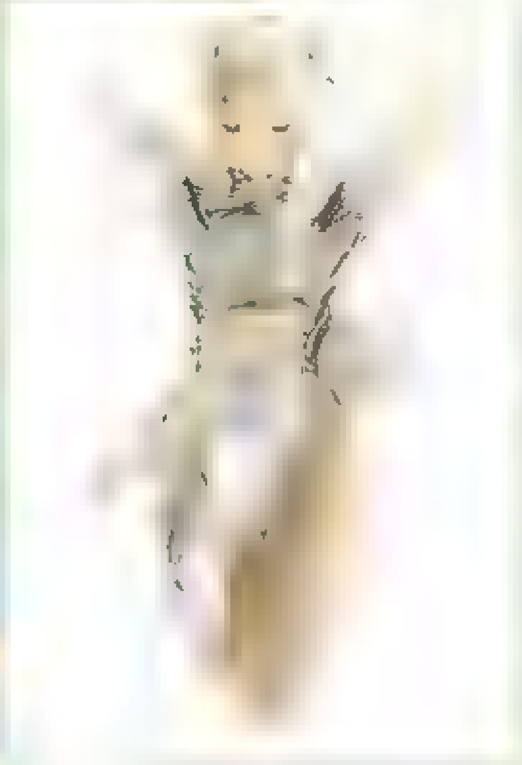
Q：为什么《逆转裁判》里面的男主角大家都叫他"なるほど"呀？那不是原来如此的意思吗？

A：哈哈！《逆转》可是邪魔最喜欢的一款游戏啊，里面的人设也非常符合偶的美学，特别是系锯警官和荷星三郎这两位大叔可是偶的最爱啊，哎呀，扯远了。"成步堂"的真正发音应该是"なるほどう"，看看，发音多像"なるほど"。而且作为侦探型的AVG，"原来如此"不是很符合经过努力调查最终查处事情真相的情节吗？可谓双关哪。另外，你在三代里就会知道，第一个叫成步堂为"なるほど"的人就是他的导师绫里千寻。三代里面那个BT侦探星威岳哀牙的名字读音是"ほしいだけ　あいが"这可是可以看成一个句子的哦，翻译过来就是"想要的只有爱"，怎么样？日语确实很"面白"吧？对了，下次就来个《逆转裁判》的人名大揭密吧！哦呵呵呵呵呵呵呵呵～

SOUL的秘密花园

本期关键词：插 画

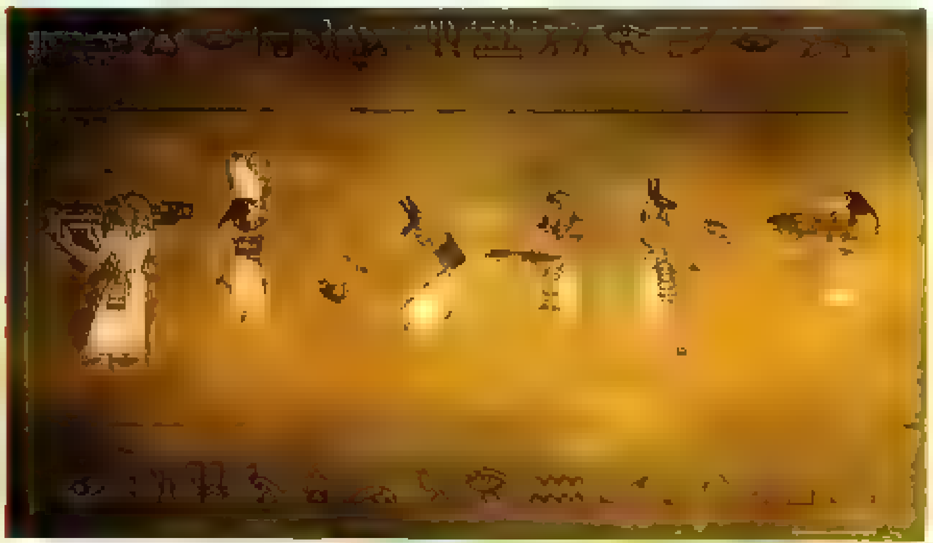
原CAPCOM的御用插画家之一安田朗的插画。安田朗的画风非常多变，但也不是随时都在改，像这种如神来之笔的线条应用，就是如今的安田朗的一个基本风格，这幅春丽，虽然看似着墨不多，但在跃动的线条之下，春丽给人感觉似乎随时都会跳起来，淡雅的配色也显出女性的一种温柔美。



同样是安田朗的插画，可以看出这是CAPCOM出“X—MEN”相关的格斗游戏时所绘制的。怎么样？各个X—MAN是不是都个性彰显的样子？

鼻气棱超璐的《新鬼》插画，仍然是具有非常明显的鼻气棱式画风，那种唯美与写实完美结合的感觉，和他以往的插画不同的是，画中人物的表情非常传神，从古烈的表情你就可以感觉到这个人物非常有力量。

另一幅《PIKMIN 2》插画，同样是那种颗片风格，几个PIKMIN在动作上并不搞笑，但如果你发现它们竟然是停留在一片漂于水上的落叶之时，你就会突然感觉它们好可爱。(这样是不是不太对？)上面的字大家不知能不能看清，SOUL这里再写一遍“RAISED FROM SEED The pikmin grow from the ground like plants.”



来自《光环》开发商BUNGIE的恶搞插画，粗看你会以为这是只一幅古埃及的壁画，仔细一看你就会发现原来里面的人都拿着《光环》游戏中出现的武器……很多人称玩其他FPS会令自己头晕，但惟独《光环》不会让人玩着头晕，如果你就是一玩FPS就头晕的家伙，不妨试一下《光环》，看看是不是会头晕。

同人画，这是“《传说》系列”主角大汇合！你玩上几款《传说》游戏？这画中的各个主角你又认出了几个？这样一幅几乎只有头像的画，要让每个人物都有特点还是很挺困难的，可见这幅同人画的作者还是有一定功底的。

之前SOUL也承诺过，会不定期刊登FALCOON的插画精选，这次两幅FALCOON的插画，都是选材自《格斗之王2002》的，人物一位是日本队的红丸，一位是怒队的LEONA FALCOON总能在把握原作人物特质的同时，又加入自己的想法。

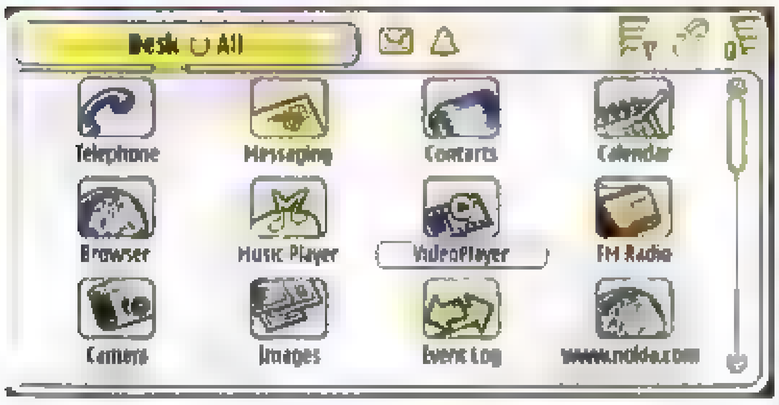
手机快报

Console Express

诺基亚 7700

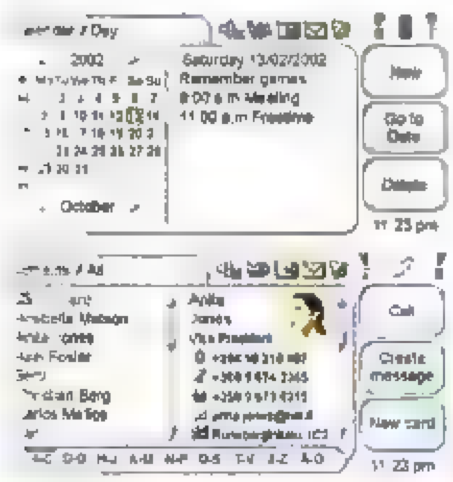
【型号】	NOKIA 7700
[illegible]	黑色或白色
[illegible]	GSM GPRS 900/1800/1900MHz
[illegible]	134 × 80 × 22mm
[illegible]	大约 183 克
[illegible]	最长 240 分钟
[illegible]	最长 250 小时（1300mAh 电池）
[illegible]	2004 年 4 月预定
[illegible]	65536 色 TFT 屏幕　640 × 320 像素
[illegible]	播放多媒体音频
[illegible]	支持 GPRS　支持 MMS，64MB 内置内存，支持蓝牙，内置数码相机，基于 Symbian 操作系统的诺基亚 Series 90 用户界面，完备的多媒体功能，内置办公软件
【价格】	未定

▲NOKIA 7700 看起来更像是一台多媒体视频播放器，而不是手机。



诺基亚移动电话亚太区娱乐和媒体业务部总监 Loren Shuster 先生曾经表示："诺基亚 7700 为渴望与潮流同步和享受娱乐乐趣的用户提供了激动人心的移动多媒体体验。令人印象深刻的彩色触摸屏、丰富的移动连接选择使用户即使在移动中也能即时接入媒体信息渠道。用户还可自己创制个性化多媒体内容，并与他人分享。"

这款手机目前预计于 2004 年第二季度上市，从目前公布的参数和操作画面来看，确实同索爱的 P908 有一拼。高素质的触摸屏幕让这款手机在视频播放（宽屏幕效果）和用户界面上（很有苹果操作系统的味道，类似高版本的 Palm OS）显得十分完美，而 Symbian 系统一贯的优秀品质和强大功能也让我们对这款手机抱以极高的期待。7700 支持诺基亚视频流播放器 SU-8。SU-8 配件是诺基亚首款移动 IP 数据接收器，专为展示基于DVB-H网络的移动电话电视应用而设计。这款视频流播放器可像电池一样连接到诺基亚 7700，将在以后的测试项目中用于展示未来基于移动设备的数字广播。



与P908 相比，这款机器的外形显然另类了一些，不知道追求高端机的商务用户会不会喜欢。定价也是一个关键，相信这款机器的价格不会比P908 低多少，我们游戏一族恐怕只能暂时持观望态度了。

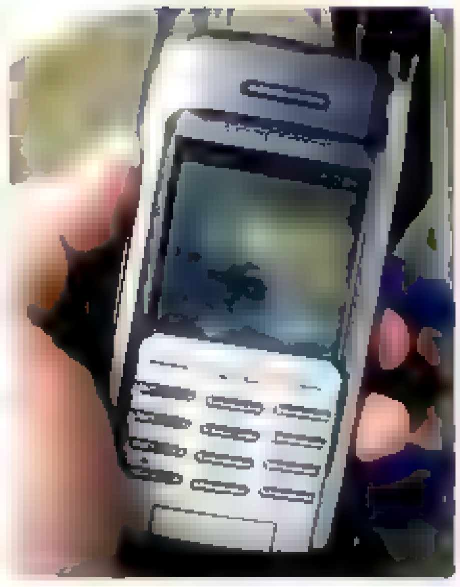
小知识

Skills

回答：泰坦

手机使用问答 VOL.2

我想要购买水货的索尼爱立信 P900，请问泰坦推荐吗？在哪里能买到？（北京读者）



首先佩服你的财力！（笑）水货的 P900（行货版本为P908）确实是比较便宜，大概还不足6000 元，行货则是近 8000 元高价。这款机器我不推荐你购买水货。主要原因是请支持行货，市场正在走向正规化，你买这么贵的机器最好也在意一下质保，否则万一出了问题实在是不好处理。其次有两个问题，第一，水货的P900 汉化并不完全，有一些非常恼人的小BUG；第二，水货机器的固化内存大约只有行货机器的一半大，这可能是索爱为打击水货而采取的措施。

CDMA 的辐射小于 GSM 手机，是这样吗？我们应该因此而选择 CDMA 手机吗？（各地读者）

要真是很老实地回答你，我必须说我也不知道具体的数据。但我现在想表达的是，争论这个问题根本没什么必要。这个辐射有非常明显的量化标准，比如欧洲标准的 SAR 值是 2W/KG，在去年信息产业部召开的手机辐射标准工作会议上，有关部门准备把中国的 SAR 标准限定在1W/KG之内。小于2W/KG辐射标准的手机都是健康的。一般情况下，手机的说明书上都会写明辐射值，你买机器的时候看一下就什么都了解了。其实这些辐射我们每天都在承受，大可不必惊慌——这是电磁辐射（无论 CDMA 还是 GSM 网络格式，辐射性质都一样），不是核辐射，一般来说不会诱发什么病变，反正物理老师是这么讲的。（笑）

如果你把自己暴露在一个敞开外壳的电脑机箱旁边，那么你受到的电磁辐射量可能远远大于手机的标准，这也是我们一般不用透明机箱的缘故，因为大多数透明材质不能很好地阻隔辐射。游戏机和电视的辐射也是一个道理，事实上我们对电磁辐射早已经习惯了，很多读者可能每天都长时间接受来自 PC 和 TV 的电磁辐射的洗礼，至少我们这些小编就是这样，相比之下手机那点辐射就有点小巫见大巫了。想摆脱电磁辐射，最好的办法是离电器设备远一点，返回大自然中，像某首打油诗说的那样：治安基本靠狗，联系基本靠走，有事基本靠吼（笑）……

最后有一点需要提醒大家，长时间打手机，大脑持续受到微量电磁辐射的时间过长的话，加上手机发热问题比较严重，综合起来应该是对健康有一定危害的，可能引发头疼或烦躁等等现象——这是我专门打电话问医生得到的忠告。请读者多多注意吧，煲电话粥时能用耳机最好还是用耳机，也关心一下电话的另一边嘛！

我希望购买一台三星的手机，我喜欢三星的外形和屏幕颜色质量，但同学说三星的手机华而不实，是这样吗？请问泰坦的意见。（深圳读者）

现在的手机，咱们说最实惠的两项功能，电话和文字短信息，这两项好用就行了。MMS暂时还很奢侈，GPRS上网并不很实用，游戏下载——对我们这本杂志的读者而言，手机游戏真的有那么大的吸引力吗？所以你可以反问你的那些同学：什么叫华？什么叫不实？什么叫华而不实？我觉得"喜欢＋买得起"这两条就行了，足够了。别的一切都可以不考虑。三星手机的外形和屏幕质量都十分出色，你要恰好喜欢，那就买吧。市场上没有完美的手机，其他产品也一样。你喜欢它的好处，就注定要容忍这个产品另外某个方面的缺陷，当然现在三星手机也有在MMS和GPRS方面做得不错的产品，比如三星的E108 和E708 等等，不过这些手机价钱也比较昂贵。

灵武战记	日本一SOFTWARE	S·RPG
PS2	Phantom Brave	
	2004年1月22日	日版
	[illegible]	[illegible]日元
	只对应DS2	推荐玩家年龄 全年龄

ファントム・ブレイブ
Phantom Brave

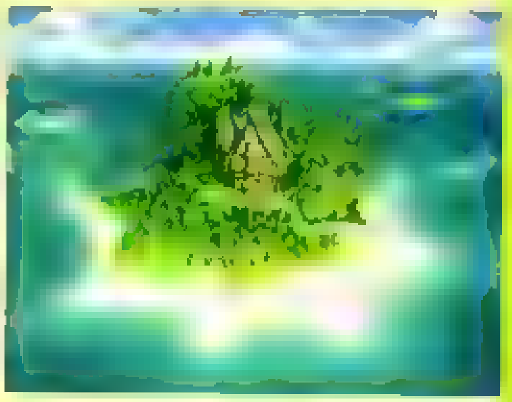
攻略透解 Guide Through

文：猫太

不知道大家是否还记得2003年1月30日，出现了一个名叫《魔界战记》的S RPG游戏呢？虽然众多玩家认为该作的画面只属于PS的水平，但也有更多的玩家把该作称为"战略性最强"的S RPG，再加上大量的搞笑情节和数不清的同伴，让人对这个游戏留下了深刻印象。在时隔一年后，开发此作的日本一SOFTWARE公司再度推出了续作《灵武战记》，同时也给这个游戏加上了一个称号——最自由的S·RPG。这次的战斗系统已经从前作的实时制换成了比较普通的半即时制，但游戏的新要素依然丰富多彩。对于画面不能占优势的本作而言，究竟它凭什么让自己在首周发卖近10万份呢？现在就为大家详细分析一下这个游戏吧！（由于本作的难点不在于流程攻略，而是在于了解整个系统和一些提升能力的窍门，因此以下会着重介绍游戏的系统，而攻略部分只介绍一些比较难的战斗，相信大家熟读了这些系统后肯定不会被固定战斗难倒。）

鬼怪岛（おばけ島）

主人公玛罗妮和灵魂阿修所居住的地方是一个名叫"鬼怪岛"的岛屿。其实这个岛屿在游戏初期只是作为租借性质的地方，玛罗妮为了要赚够钱把岛给买下，同时也希望能帮助其他人，因此成为了"请负人"（以帮助别人解决问题从而收取金钱）。玛罗妮运用了自己的"Chartreuse"能力（就是平时所说的通灵能力），召集死人的亡灵成为同伴。也正是因为这个岛上的亡灵特别多，玛罗妮才能随时随地召唤并雇佣他们，"鬼怪岛"的名称也因此而来了。



★在岛内可以随意活动，但不可以走进屋子里。（剧情除外）

★跳到其他角色的头上会让他们受伤，因此没什么事千万不要乱跳。

★把东西扔出场外（地图外）并不会消失，只要通过玛罗妮的"召唤"选项就可以召唤回来了。

★每次战斗后回来都会出现发生一些事件，系统都会以列表形式通知玩家。

岛内操作	
左摇杆	移动角色
○	确定／对话
△	[illegible]
□	举起面前角色或物品
×	[illegible]
L1或R1	向左或向右转动视角
L2	调整视角的远近距离
R2	扔掉面前角色或物品

★在岛内一共有5个隐藏地点，只要在这些地点上跳一下就可以得到金钱。第一个地点是地图上4个边缘角的其中一个角落。第二个地点是房子门口附近的圆形花坛。第三个地点是在山坡顶上的那块草地。第四个地点是在屋顶上。还有一个地点是在房子背后的山坡边缘，一个呈凹形的海沟里。

★在岛内有一个隐藏的最高点记录，只要每次创下一个新的高度记录，那么便可以得到丰富的礼品。要创下这个记录的重要位置在房子旁的大树上，从屋顶跳上树顶，再跳一下就能得到隐藏的装备チェンジブック。这本书有比较实用的技能，在初期十分有用。当叠放上几件装备品，跳上装备品堆的顶上再跳一下还会加入一名隐藏的同伴瓶子邮件先生（ボトルメール），这个角色在战斗中取回物品的几率是最高的。（取回道具的方法见战斗系统介绍）因此非常实用。如此类推，再放上几件装备品又能创下新的记录，不过在以后都只能得到钱了。

送往灵界（灵界に送る）

由于鬼怪岛的空间并不大，因此在岛上存放的武器和角色的总和不能超过50个。（在画面右下角有提示）但如果东西太多了应该怎么办呢？难道一定要扔掉或者卖掉？这个时候应该把暂时不使用的武器或者角色送往灵界。其实灵界在游戏中就是一个无限大的仓库，送往灵界的东西不会受到任何不良的影响，在合成的时候同样可以通过菜单选择该道具或角色，只是在战斗时不能选择已送往灵界的角色出场和战斗后不会发生增加随机增加玛娜值的事件而已。需要的时候可以在岛中通过玛罗妮的"召唤"选项将他们随时随地召唤出来。

玛娜值（MANA）

每个角色和物品都有一个玛娜值，这个数值的作用在于物品和物品合成时，可以换取被合成方的某些技能。（只要在物品说明里没有写着"合成不可"的技能都可以继承）还有另一个作用就是在强化师中花费玛娜值换取武器的隐藏技能。玛娜值的主要来源有3种：1.战斗后取得；2.在每场战斗后返回岛屿，物品自动生成；3.在战斗场地中获得的物品都会附带玛娜值，合成后可以取得。要注意在武器店里购买的货品都是不附带玛娜值的。

角色制作（キャラメイク）

由于主人公玛罗妮拥有特殊能力"Chartreuse"，因此只要在战场上杀死不同职业的敌人，便能在岛上通过与玛罗妮对话，选择角色制作的选项制作出相应职业的同伴。虽然除了人类以外的其他怪物、动物等种族也可以通过此手段制作，但需要击倒同一种怪物20次才能制作。而总的来说，人类的综合战斗能力要比其他种族强，但其他种族也有各自的特长。

在制作角色时，首先要选好自己想要的职业和种族，然后再分配该角色的灵验值。所谓灵验值就是指在制作角色时允许手动分配角色能力值的点数，但每让角色增加一点灵验值所花费的金钱就越多，但在制作角色时他们都会有一定的灵验值上限，一般是100点以下，玩家可别以为有钱就能一下子把角色提高至无敌哦！在制作完角色后还要给他们起一个名字，这个与角色能力没有关系。以后也能通过玛罗妮的改名选项（名前の変更）更改。

关于DARK值

只要玩家使用自己的角色杀死同伴的话，那么在角色状态数值下方便会出现一项DARK值。如果这个数值越高的话，那么该角色购买武器的价格、治疗费用和自身的称号都会有越显著的变化。因此在战斗中发动大范围的技能时一定要注意有没有波及到同伴哦！更加要注意的是不要在岛上殴打角色或者跳到其他角色的头上弄死他们，这样不但要花费金钱治疗，而且还要增加DARK值··

©2004 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

每个角色、物品和迷宫都有自己的称号，在角色或物品的HP下面的蓝色字就是该角色的称号。称号分成两部分，每个称号都是由可变称号（影响角色或物品的数值）+固定称号（就是该角色或物品的称呼）组成。前者可以通过称号师更换，等级高的称号附加的数值就越高，但前提是玩家拥有其他称号更换，后者则是固定不变的。称号的取得方法有两种：1.完成迷宫后取得。在迷宫师选择要挑战的迷宫名字前会有一个称号，成功通过迷宫后就可以得到此称号。2.交换。因为角色和物品都有称号，因此可以通过交换称号取得，最常用的方法是在商人处购买一个称号比较好的武器，然后用一个比较差的称号替换掉。不过这个方法也要求玩家至少有一个多余（迷宫）的称号，因为称号师是不可以直接通过物品与另一个物品交换的。

称号的育成法

每个迷宫都有称号，而这些称号也会在迷宫的每一场战斗后增加一些数值，还会随机增加一些特殊技能呢！因此迷宫也成为了称号育成的地方。大家都知道迷宫也可以改变称号，如果玩家将一个比较好的称号给迷宫换上的话，那么这个称号就会越来越强了。但同时也要注意迷宫所装备的称号也会影响到迷宫内敌人的称号，如果玩家给一个迷宫装备上“一流”的称号，那么迷宫内所有怪物的称号也会变成一流，而且数值也会有所变化。因此要育成称号还是要冒一定风险的··

迷宫师的责任就是让玩家可以随时随地到随机生成的迷宫里冒险、提升等级、取得更好的道具和赚取金钱、玛娜值。在生成迷宫时玩家可以看看该迷宫适不适合现时的实力。在迷宫的状态栏中，“敌LV”是指敌人的平均等级、“阶数”表示该迷宫要发生的战斗数、“广さ”表示迷宫中的地图场景有多大（广い是很大、ふつう是一般、せまい是狭窄）、“敌の数”表示敌人的数量（たくさん是很多、ふつう是一般、少ない是很少）、“地面”表示迷宫的地面状态（バウンド是指地面很有弹性，移动困难；ふつう指地面一般；ツルツル指地面很滑）、最后的“主な敌人”就是指迷宫中主要遇到的敌人了。有些迷宫所有状态都是“每阶变化”，这时迷宫的状态都是随机的，至于喜欢哪种类型就要看玩家的选择了。

在迷宫内每场战斗后都会得到相应的经验值，连续通过战斗的话还能得到附加的经验值。附加经验值=（连续战斗场数 1）×10%，也就是说，如果玩家连续战斗100场的话，得到的经验值就…… 每个迷宫的最后一关都是最难的，有时这些战斗会出现BOSS，有时会出现一队强力的敌人，因此大家要做好心理准备。幸好最后一关也有附加的好处，有时会是取得的玛娜值×N倍，有时会是取得的金钱×N倍，有时会是取得的经验值×N倍。（N的多少取决于迷宫的等级）如果当玩家在战斗途中想退出休息的话，可以利用凭依召唤出迷宫师，使用他的“リターン”技能就能回到岛上了，再与迷宫师对话还能接着上次继续挑战。

究极跳级大法1

由于迷宫也可以更换称号，那么玩家就可以利用以下的手段疯狂地提升角色的等级：第一步，制作1个前缀称号是“大失败”的角色；第二步，生成一个高级的迷宫，该迷宫的等级大约是己方角色平均等级的3倍左右；最后利用称号师给该迷宫换上大失败的称号，那么我们进入迷宫的话会发现——敌人出奇地弱，普通的杂兵完全可以“秒杀”，而在战斗结束后所得的经验值也能让你捧腹大笑，这究竟是什么“魔法”呢？原理是因为“大失败”的称号所带来的附加效果是所有数值减80～100%，也就是说迷宫里的敌人已经弱不禁风了，但由于他们的等级依然是非常高，因此在战斗后所得到的经验值自然也高了。利用这个大法可以让一名等级是1的角色一下子成长起来。

在《灵武战记》的世界里，玩家可以把任何东西（包括角色）随意合成。合成不需要花费金钱和玛娜值，但如果玩家需要在合成后得到被合成物品的技能，那就需要花费一定的玛娜值了。合成的好处有4个：1 得到被合成品的玛娜值；2 使用玛娜值换取被合成品的技能（包括该技能的等级）；3 使用玛娜值提高合成品的装备附加数值和凭依附加数值；4.提高合成品的等级上限。建议把等级低和作用不大的物品都合成掉，尽量利用物品的剩余价值嘛！注意被合成的一方会在合成后消失，在合成之前一定要三思。在合成中还要注意左上方出现的“合成相性”，E为合成效果最差，SSS为合成效果最佳。相性直接影响到合成技能或者能力所需的玛娜值，可不要忽视这一点哦！另外，亡灵与物品结合是不能提升能力的，只能继承物品的某些技能。

提高合成效率

先让打算合成的装备换上“大失败称号”，然后再找想要合成的对象进行合成，最后再把原来装备的称号换上。这样做可以提高装备在合成时的附加值，非常实用。如果被合成品是非常高级的装备效果非常明显，但同时消耗的玛娜值也会更多。

在制作出商人后，就能购买武器了。本作不存在防具和回复道具，在商人处只能购买武器。装备武器不但可以提高角色的攻击力等数值，而且还可以使用武器附带的技能。商人所卖的武器会根据商人的称号和等级作出变化，等级越高的武器所卖的价钱也会越贵。每次浏览货品后退出对话，然后再对话买东西的话，商品的内容会完全改变。想要买到好的武器看来也要有一定的耐心才行啊！

简单赚得玛娜值

利用刚才的“跳级大法1”不但可以迅速提升等级，而且还能在场地中得到高级的物品。虽然这些物品（除装备外）可能大部分都用不上，但物品所附带的玛娜值却能带给玩家很大的帮助。1个一百多级的物品大概附带了几千点玛娜值，用于合成的话不但能够大大提升合成物品的能力，而且还能赚取大量的玛娜值，爽呆了。

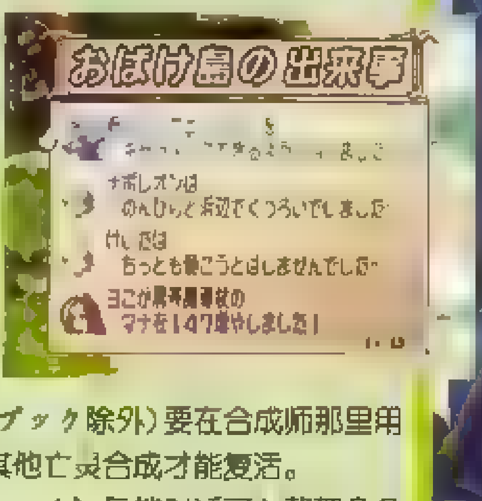
每样装备都有等级，这也意味着它们也有独立的经验值。只要在战斗中使用装备就可以增加武器的经验值，但武器不会自动升级，要依靠改造师进行等级提升。虽然平时与强化师交谈便可以随时随地升级装备，但所需的玛娜值截然不同。1件加满了经验值的装备只需要花费1点玛娜值就可以提升等级了，但如果该武器刚从商人处买回来，那么就必须花掉大量玛娜值填补经验的剩余值。随着装备等级的提高，所需的玛娜值就要更多！因此还是建议玩家不要浪费玛娜值，尽量在装备品的经验值槽快满时才提升等级。除了提升武器等级外，强化师还能激活装备品的隐藏技能，只要花费一定量的玛娜值就可以了。

究极跳级大法2

在岛上举起チェンジブック，（在前面已经说明了取得方法）然后对着一名角色按下R2键，这时你发现阿修并没有朝对方的脸上打一拳，而是玩家控制的角色变成了面前的角色。这招除了好玩外还有另一个用途，就是迅速提升等级。玩家可以操作等级低的角色殴打从迷宫中带回来的高级装备品，当你把装备品破坏掉时，会发觉该角色已经提升了不少等级。这招对于在战场中只能得到少许经验的玛罗妮来说简直就是“如获至宝”，连续使用此伎俩很快就可以轻松把等级加上去了。

老公公（じいさん）&老奶奶（ばあさん）：不要以为他们两老只是衬托岛上气氛的角色，其实他们也有很大作用的哦。老公公在玩家每次战斗回来时都会随机给岛上1名角色增加经验值，而老奶奶则会在玩家每次回来时一定几率降低某个角色的DARK值。如果不吝啬那两个“居民权”的话最好还是将他们制作出来吧！

治疗师（ヒーラー/オウルセージ）：每次战斗回来必找的角色，负责回复角色和物品的HP，按下△键是全部回复。要注意每一话结束后所有的东西都会回复，不必自己掏钱哦 另外，在战斗中被打死（被打倒时继续受到攻击而消失在战斗场地上）的话是不能直接通过治疗师回复的，（有チェンジブック除外）要在合成师那里用1个装备品或者其他亡灵合成才能复活。



魔法师（ウィッチ）：与她对话可以整理角色身上的技能位置，爱“整洁”玩家的好帮手。

其他职业：每次战斗后都应该与除上述的几位角色外的其他角色对话，有时有些角色会给你好东西哦！但并不是装备，而是玛娜值、金钱或经验值。

战斗系统

●游戏的GAMEOVER条件并不是主人公玛罗妮死亡，而是我方全灭。所以一定要保证玛罗妮这位"角色批发商"的生存才能保证战斗胜利。

●在游戏中有一些敌人是用黄色HP表示的，在迷宫中遇到的这种敌人只是作为第3方势力存在的。依然是我方的敌人。在固定战斗当中这些角色往往是我方的好帮手，他们还会帮助我方杀敌，大家可不要弄错了哦！

●固定战斗比迷宫战斗简单的地方在于固定战斗几乎都可以在每场战斗结束后回鬼怪岛休息，因此在迷宫中冒险时一定要量力而为，不行就先回岛上休息，不然就前功尽弃了。

状态说明

角色能力值（决定角色状态）

等级和HP（决定角色级别）

称号（决定角色的附加能力）

装备品对角色的影响（决定角色

技能属性（决定角色能力）

的资质（决定技能成长率）

技能SP（决定技能发动次数）

●固定战斗也可以随意反复挑战，有些场景当你再度挑战时所在的怪物会发生变化哦！

●本作的战斗行动顺序是全凭角色的速度而定的。在画面右上方有各个角色和敌人的行动顺序，大家可以自行判断下次的行动。

●在每次角色行动时，都可以进行一次移动、一次投掷手上装备品和移动的机会。移动并不仅限于一次，但只要玩家把该角色在本回合的移动力用完就不能再行动了。

●虽然移动范围用一个圆形表示，但由于地形的影响，在移动时不一定能到达圆形的边缘处。

●在发动攻击复数敌人的技能时可以紧按□+左摇杆直接移动角色的位置，使用这个方法可以在一些光滑的地面上轻松移动，非常实用。

●在每场战斗的开始时，我方必定只有玛罗妮一个人，但也是最先行动的角色。只要使用凭依就能召唤出更多的同伴并肩战斗。

●要灵活运用每种技能所带来的附加属性，这些附加属性都会在技能的解说后面用图标表示：[图标]表示可以把敌人吹飞、[图标]表示在使用此技能后角色的装备品会落在地上、[图标]表示攻击敌人后有一定几率把敌人的装备品破坏、[图标]表示在发动技能后该角色会移动至指定位置、[图标]表示该技能可以吸取目标的HP。灵活使用这些技能对战斗有非常大的帮助。

●把敌人打出场外是一种迫不得已的做法，虽然这样做可以让一个敌人立刻消失在战场上，但却得不到经验值。还要注意HP全满、BOSS级敌人和敌方的最后一名角色都不能打出场外，就算打出了也会立刻回到场边。

●有些场地会被颜色的边框给封着路，这时需要破坏地图上某个发出"进入禁止"的保护源才能接触这些机关。但就算隔着这些边框还是可以进行凭依的。

战斗操作	
左摇杆	移动指针
	决定
△	战斗菜单画面
	查看指针所指物品或角色的保护情况
×	取消
L1或R1	向左或向右移动视角
L2	调整视角的远近距离
R2	指针立刻返回至行动角色的身上

●有些敌人持有武器，众所周知装备同样可以加强敌人的能力，因此在攻击敌人时，这些装备品往往给玩家造成了不少困扰。除了可以使用魔法无视敌人的装备附加能力外，还可以使用附带有[图标]攻击属性的技能把敌人的武器打掉。

●投掷（投げる）是一个十分实用的技能，玩家可以使用该技能把同伴往远处扔过去，这样就可以更快地让角色移动到更远的位置了。还可以把装备品投到对方的手上，十分有趣。

●取得（持つ）也是实用技能之一，当玩家手上没有装备时，可以拾起地图上的兵器、物品、同伴、敌人的尸体、甚至是活生生的敌人（不过这样每回合受到敌人踩踏，受到不少的伤害），这样一来就可以使用持有物了。另外，在手上没有武器的情况下对着持有物品的敌人或者同伴使用此技会变成"抢夺"，抢夺敌人的物品是有一定成功几率的，几率的大小在于角色的职业和等级，在抢夺时画面的右方会有成功率显示。

●在物品或角色身上按下○键可以选择"ステータス"查看其状态，知己知彼，百战百胜嘛！

●保护系统（PROTECTION）也是战斗中不可忽略的系统之一，在地图中有些物品会给敌方或其他物品带来附加效果，这些效果有时对我方有利，有时对敌方有利。只要玩家在战斗时留意地图上有没有物品或者敌人头上有一蓝色的数字图案，（数字的多少表示该物品所受到的保护有多少种）就能得知此战斗有没有保护的物品了。保护系统分成保护发生源和受保护物两方，一旦发现敌人受到对我方不利的保护就一定要尽快消灭保护发生源。相反，如果发现有对我方有利的物品一定要尽快进行凭依，让角色在战斗中获利。在受保护的敌人身上按下□键就可以查看保护的内容了。

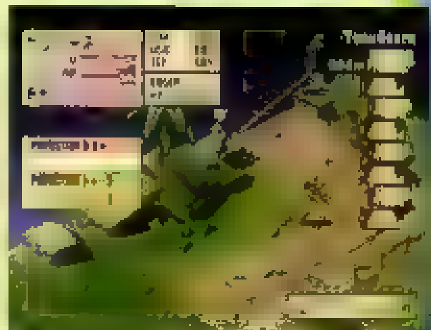
●在迷宫中，被打出场外的角色不能在当场战斗中再次使用，但在下一场战斗中依然可以凭依。如果被打倒的话就不能在此迷宫中再次凭依了。（玛罗妮除外，就算被敌人打倒，只要其他角色通过了此战斗，在下一场战斗中仍然能出场，但HP只有1）

●玛罗妮在战斗后不能得到与其他亡灵相同的经验值，因此等级一直都处于下风。要注意不要让她走到容易受敌人攻击的地方，一旦在战斗初期失去了她，几乎就等于GAMEOVER。

凭依是本作的战斗系统中最具特色的系统，玩家在战斗中需要通过选择玛罗妮的凭依（コンファイン）选项，然后对范围内的某一个物品使用，再选择自己认为要登场的角色，这样才能慢慢地增加同伴。但在使用该技能时要注意以下几点：1.使用此技能并不需要消耗任何东西，（包括回合）但也不能一开始就把所有同伴都召唤出来，因为每个角色只能出现一定行动的回合数，（具体可以查看角色状态下的REMOVE值，也可以通过角色身上的颜色得知，当角色身上泛起红色时表示该角色已经到了最后一次行动机会）当超过了限定回合后角色便会自动消失，因此可不要胡乱凭依哦　2.被凭依后的物品有两种可能，一是角色在消失时把其带走，也就是取得该物品；第二种是原封不动地保留下来。把物品带走也是有一定几率的，在选择凭依角色时系统会有相应的说明，蓝色的字体"持ち帰り"后面的百分比数字就是几率了。在岛上的隐藏角色瓶子邮件先生拥有角色中最高的取得物品率，因此玩家一定要重点培养它哦，3.在选择凭依对象时要看清楚该物品的附加效果，比如我方的一位速度型战士，如果把其凭依在SPD-30%的石头上就会非常不利。4.有些战斗场景内的所有物品都受到对我方不利的保护效果，如果敌人的数量少，大可以把玛罗妮的装备品扔出去，然后凭依一名最强的角色做主力。

究极跳级大法FINAL版

在喜みと自由の岛的第二场战役"やすらかなる丘"里，右上方的角落有一个老爷爷手举着炸弹，那个炸弹会对老爷爷旁边的两名兔子战士族造成每回合增加1级的保护效果。玩家要做的是先把1名要提升等级的角色通过合成增加等级的最大上限，而且保证该角色的HP要在300以上，等级上限大概到250左右就差不多了。然后制作一个称号师的职业，将要升级的角色与他合成，并继承称号师的"爆破"能力。（注意，继承此能力需要几千点玛娜值，在之前多赚一点吧！）进入这场战斗后先用其他人把杂兵杀死，然后利用魔法师的最后一个凭依回合把其中一名受保护的兔子战士族干掉。然后控制玛罗妮尽量与剩下的那名战士保持一定距离。（大约是移动范围+投掷物品的距离）然后不停地选择回合结束，兔子战士就会站在那里不断地升级。大概20分钟左右它的等级就能达到极限的9999级了，这时移动玛罗妮稍微靠近它，然后把手上的装备品扔到它的旁边并立刻对扔在地上的装备品进行凭依，听到一声爆炸声后战斗胜利，而刚凭依出来的角色便能提升至200级左右。该方法的要点在于"爆破"技能，这个技能的作用是让凭依出现的角色附近发生爆炸，并无视敌人的防御力给予它伤害。虽然兔子战士在最后的等级是9999，但也不能承受这招猛烈的爆炸。要是兔子战士身旁已经有物品的话也可以不扔手上的装备品而直接凭依那个物品。



序章

雨，并没有落下。空气似乎已经因沉重的气氛而静止了流动。

现在的我，只能闻到树木被烧焦的那种浓厚味道。其中，还夹带着一丝血的腥味。

我受伤了。不！受伤的人并不只是我一个，在身旁的佩斯和洁思敏也同样受到了不少的攻击。

刺耳的笑声再次响起，前方的恶魔又成批地出现。

"可恶！看来这件差事还真的是接错了！"佩斯咬着发青的咀唇说。

"想不到竟然会发生这种事。"洁思敏的表情已经开始有点沮丧了。

突然，后方也出现了一大群可恶的恶魔。看着它们都只有嘴巴和手脚的形象真的想吐。

现在根本的我们根本就没有选择的时间。"讨伐邪恶的克制之力！水龙之力！艾卡鲁拉多！"

出现在面前的光芒让恶魔们惊慌失措，一阵惨叫声过后，前面似乎出现了一条道路。

"快走吧！趁现在！"向着那一丝希望，我们3人不断地奔跑。"轰！"的一声巨响让我们停下了急速的脚步。

"那是什么？""不知道，但估计绝对不会是小角色……"

话音刚落，在前面路上已经出现了一只巨大的身影！血腥味，越来越浓了……

"佩斯！洁思敏！你们两个先逃吧！这里有我顶住！"

正当我想发动那股熟悉的水龙之力时，庞大的家伙的身体发出猛烈的强光。

视线……在强光中开始模糊……了

我……要死了……吗……

佩斯那家伙似乎在发动着什么咒文，但……我已经听不到了……

感觉……很奇妙……永别了……我的世界……

8年后

"喂！那件衣服怎么了？"

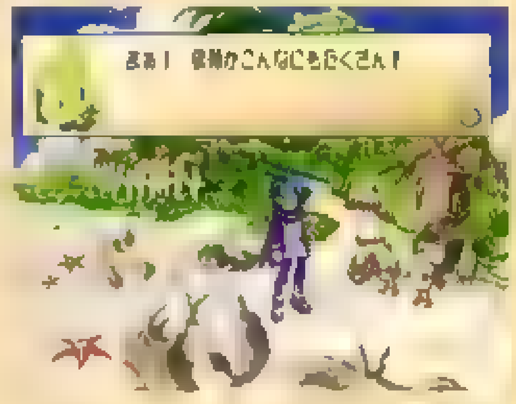
"没什么啊！只是太小了！穿不下呀！"面前的这位单纯的女孩是佩斯和洁思敏的女儿玛罗妮，今年13岁。她与她的父母一样职业是请负人，因为她身上拥有——Chartreuse能力，因此我还是比较放心的。对了！忘了介绍我自己！我的名字是阿修，现在是一名幽灵。为什么我还在这个世界上？估计就是托佩斯的福了，为了自己的女儿有个照应在临终前把我变成了灵体！不过……我还真的要感谢他们。

"不要浪费东西啊！你现在做请负人赚钱已经那么辛苦了。"

"不要这样嘛！父亲在生前曾经说过，我因为拥有凭依的能力因此被人说是恶魔上身的少女。但他要我坚强，用善良的心去打动所有人。因此我成为请负人的主要目的是带给人更多的快乐而已！"玛罗妮像说教一样慢慢解释。

"那工作还得要做啊！没有钱我们就没有租金给岛主了！"

"嗯！那好吧！我们去收信去！"



打开信箱，数个瓶子都件从里面跳出来恭恭敬敬地鞠了个躬，这样的生活已经成为了这几年的家常便饭了！不知道什么时候，世人才能接受玛罗妮，才能不用冷酷的眼光看她呢？

"这次的请负地点是……"

攻略简介

第一章 よろず請け負います

教学课程（战斗地点：おばけ島 战斗×4）→第1话 悪霊憑き（战斗地点：石产み島 战斗×3）→第2话 ウォルナット登场（战斗地点：风游びケ岛 战斗×3）→第3话 パティとの出会い（战斗地点：富みと自由の岛 战斗×3）→第4话 初めての友达（战斗地点：いやしの湖岛 战斗×5）→第5话 勇者スカーレットの肖像（战斗地点：草の茂み岛 战斗×4）→第6话 うれしい报酬（战斗地点：缘の守人岛 战斗×4）→第7话 虹色の岛（战斗地点：魔岛 战斗×6）

教学课程

由于只是教学课程，所以根本不存在什么难度。在チュ トリアル2的战斗中主要是让玩家学会拾取道具，然后使用大范围技能攻击敌人。在这里有一把水龙剑，本来玩家应该学习DEMO拾取它并攻击敌人，但如果玩家凭依阿修或其他角色在这把剑上的话，（建议凭依商人，因为商人的取回几率较高）那么就有机会得到这把"限定版宝剑"，以后是不可能再取得的哦！估计在初期会非常实用吧！

第1话 悪霊憑き

由于本话的前两场战斗非常简单，因此就不必浪费篇幅了，注意把第一场战斗"枯れた采掘场"和第二场战斗"不毛な先住地"里的职业ミスティック和改造屋都打倒便可以在岛上制作这两个职业。

"原始の仪式台"这场战斗由于敌人的数量比较多，而且还有自称自己是无限剑拉法艾鲁的BOSS，看起来的确比较头痛。建议本战斗出场的角色都要在3级以上，如果不够等级的话估计就会被攻击力高的BOSS给秒杀了。可以使用剑术等级比较高的人类剑士使用岩石头攻击BOSS，这样能给他极大的伤害，杂兵可以由其他人负责。

第2话 ウォルナット登场

在第一场战斗"风精の歌声"里同样会出现合成师职业的敌人，击倒她后可以在岛上制作。在第二场战斗"咒われし大釜"里会出现一种比较烦的敌人エリンギャ，它们会把角色的装备品偷去然后扔到场外，非常讨厌！应该尽快击倒它们。在第三场战斗"南风の呼び声"要打的敌人是ウォルナット，一开始并不要急着冲过去收拾他，应该凭依出非主力角色把身旁的敌人清理掉，反正在战斗开始时ウォルナット也只是攻击他身旁的敌人。趁他体力不支时再派几个主力过去慢慢磨掉他的HP吧！

第3话 パティとの出会い

在本话中出现的兔子战士（ウサギリス）会拥有较高的速度，但HP和防御力等其他方面则比较差。在第二场战斗"やすらかなる丘"里有两名兔子战斗会在每回合行动后提升1级，要尽快解决他们，不然后果不堪设想。

（也可以通过它们迅速提升等级，详细方法可以参考前面的战斗系统部分）但同时也要注意先收拾老公公（じいさん），因为在击倒他后才能把他制作出来嘛。最后一场战斗"きらめく大地"的BOSS打法是建议玩家先凭依出几名非主力击倒碍事的兔子战士，然后集中主力攻击BOSSマンティコア。虽然作为NPC的称号师会在一开始放出强力魔法攻击マンティコア，但最后肯定会被マンティコア给打倒的，所以也省了玩家的功夫。

第4话 初めての友达

本话的战斗次数高达5次，前两场战斗都是在同一个地图打相同的敌人。因为几乎所有的敌人都被一棵树的保护系统减去了30%的能力，因此最好在战斗一开始就找个角色去干掉那棵树旁意图破坏的恶魔。第三场战斗"恶魔の断末魔"虽然敌人比较多，但它们也是会互相攻击的两队"死对头"。而且玛罗妮一开始就处于被"封印"的状态，绝对安全！第四场战斗由于一开始在身旁就拥有几块受到保护的石块（强化20%），因此没有什么难度。

最后一场面对BOSS暗之化身就需要一点技巧了，尽量把队伍中最强的角色留下来，分散其他角色把战场上的怪物清掉，然后接近BOSS后把最强的角色凭依到画面中央的灵木中，这棵灵木拥有非常强力的保护，凭依后要对付BOSS绝对不成问题。

第5话 勇者スカーレットの肖像

第二场战斗"安息の寝床"中会出现大量ネコサベル，（忍不住喊：好可爱的猫哦！ ^o^=）只要击倒等级为10的头目其他的杂兵就会开始行动。因此在攻击头目前最好先把其他的敌人收拾掉。在

第三场战斗“緑のゆりかご”里，首先找个行动快、攻击力比较高的角色破坏掉给予敌人7倍防御力的石头，不然的话是不可能碰到这些敌人一根头发的！玩家可以不用理会上面的敌人，因为NPCベヒモス会帮你收拾的，只要把下面的敌人都击倒就等于完成任务了。（曾经挑战过ベヒモス，结果……）最后一场战斗“世界树の眠り”的地面非常滑，要注意移动的幅度。敌人的HP和防御力比较高，只要要注意回复工作和不要受到敌人的围攻便可以轻松通过了。

第6话 うれしい报酬

第一场战斗“无邪气な欢迎”有一个宝箱对每个怪物进行了“强化20%”的保护，同时也有经验值UP等诱人的保护，“要经验还是要命”就要看玩家的能力了。

第二场战斗“いたずら园”会出现攻击力高的狼人，不过也有几个“防御力2倍”的物品可以凭依，在地图的角落有个老奶奶（ばあさん），但她也受到了“不能接近”的保护，除了可以使用远程攻击外，还可以破坏保护源再接近击倒她。第三场战斗“隠れんぼ回廊”里的怪物都拥有比较多的HP，因此必定是一场长期战，玩家要做好心理准备。最后一场战斗“緑の乐园”的难度比较高，主要是因为敌人的等级提升了不少，让玩家一下子很难适应，应该尽量利用旁边的几个“防御力+50%”物品保护好角色，不然会死得很冤。

第7话 虹色の岛

在本话中，几乎每场战斗都存在一名BOSS级角色，所以一定要在每次战斗后回岛屿回复并做好准备工作。第一场战斗“死へのためらい”的敌人虽然只有3名，但他们的HP十分高，而且3人都装备了武器，对付起来还是需要花费一点时间。但毕竟对方只有3个人，采用“人多欺负人少”的战术吧！第二场战斗“振向かざる道”有7名女斗士，但由于几乎都受到“防御力-30%”的影响，因此应采用速攻，在她们没有行动前全部打倒。第三场战斗“生死境界线”里的每样物品都被添加了“防御力10%”的保护系统，而且地图的版面比较大，因此将会是一场持久战。记得要把主力留在最后对付死人使。第一场战斗“死の婚礼场”的敌人位置比较集中，而地图上的物品

摆放位置却比较分散，因此尽量不要1个人“独闯虎穴”，集中力量再发起猛攻吧！第五场战斗“人外の安住地”的对手是真正的无限剑拉法艾鲁，他的能力强得有点离谱，但就算输了也能继续玩下去。（其实按正常玩法是不可能胜出的，不过只要玩家使用了猫猫的跳级大法就难说了）最后一场战斗“生命の终末”的对手依然是ウォルナット。地面上都布满了减少角色数值的物品，但它们的保护源竟然在第二个地图里，需要玛罗妮站到边上才能合成。建议扔手上的武器到对面地图，然后再合成破坏保护源。其间不要忘记凭依出一两个角色拖延着ウォルナット。破坏保护源后再慢慢折磨他。

第二章 世界は广がる

第8话 モトル伯、倒く（战斗地点：雪沼岭の岛 战斗×4）→第9话 ふたりの九つ剑（战斗地点：砂谷岛 战斗×4）→第10话 いたずら者のパティ（战斗地点：火踊りの岛 战斗×4）→第11话 乐园を救え（战斗地点：绿の守人岛 战斗×4）→第12话 カスティルのために（战斗地点：いやしの湖岛 战斗×4）

第8话 モトル伯、倒く

在本话中会出现很多倒下了的士兵，如果玩家使用魔法复活他们的话便可以得到他们的帮助。同时也要注意本话的场地都是非常滑的雪地，因此在移动的时候要小心，尽量凭依一些有防止滑动（滑り禁止）的物品上。第二场战斗有魔法威力大的且会回复魔法的敌人マーメイド，不要忽视它们的存在哦！有一个进入不了的角落里有1名敌人，要解开封印锁的话必须破坏地图中间的“鱼”，为了方便还是隔着封印凭依一名战士在死角里面的石头上吧！第三场战斗没有什么难点，但第四场BOSS战“勇者の封印”则比较有难度。虽然对方只有一名BOSS，但它却受到了不少好东西的保护，光是靠硬拼恐怕比较困难。应找人破坏保护源，让他的能力下降，有机会的话也可以救活一两个士兵帮忙吸引BOSS的注意力。

第9话 ふたりの九つ剑

本话的前两场战斗并没有什么难度，由于地图也不大，一开始就可以出动主力角色消灭敌人。在第三场战斗“きすらいの果て”里将会再次遇到假冒的拉法艾鲁，但由于他被恶魔所操纵，因此实力稍微比上次强了一点，应该先清除其他杂兵再一口气攻击他。第四场战斗依然是对付他，但这次有真正的拉法艾鲁作为NPC协助我们。（倒不如说是玩家协助他……）在战斗一开始，攻击假冒的家伙并不是玩家要做的事情，而是要把附加在他身上的“无敌”保护系统给除掉。真正的拉法艾鲁拥有超强的实力，玩家完全可以放心地把攻击任务交给他。至于玩家的任务就是要破坏地图上四个角落的保护源，不过要小心冒牌货转向攻击你哦！

第10话 いたずら者のパティ

龙族在本话中首次登场，他们HP比较高，玩家一定要注意哦！虽然在这话的敌人的确比较强，但由于数量比较少，因此可以使用群体攻击。值得一提的是第四场战斗“火の国”的3名BOSS。他们不但拥有38级的高等级，还作为保护源给其他杂兵带来了不少“好处”。尤其是每回合HP+40%，完全是霸道嘛玩家在这场战斗中可以利用受保护的物品增加凭依角色50%的防御力。总而言之持久战是避免不了的。

第11话 乐园を救え

第一场战斗“无邪气な欢迎”的敌人虽然比较单薄，但中间的宝箱给场上的所有物品都加上了装备武器不能（持ち入み禁止）的效果，实在是令人发指。如果玩家够强大可以赤手空拳去打，不够分量的话也可以扔出玛罗妮的武器凭依出一名狠角色把宝箱破坏掉。第二场战斗“いたずら园”的敌人都装备了武器，比较难对付。可以利用中间的4块增加速度50%的石头将速度快的角色再次提高速度，以求在敌人出手前先给予他们巨大的伤害。第四场战斗“绿の乐园”会出现BOSS兽王拳团长，而且装备了武器后的敌人攻击力提升了不少。建议玩家利用地面上增加攻击或者防御力的物品，然后聚集几个角色一起发动总攻击，目标是BOSS。

第12话 カスティルのために

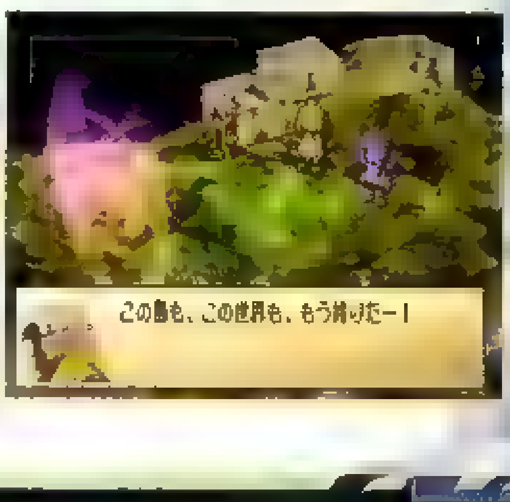
在第二场战斗“恶魔の断末魔”里会同时出现两种颜色的地区封印，分别凭依左右两边各2～3名角色清除敌人，然后再凭依一两个角色解决中间的3名怪物。其实难度也算简单。第三场战斗由于得到ウォルナット的暂时帮助，因此非常轻松。最后一场战斗“悲剧の舞台”的BOSS依然是暗の化身。虽然它和敌兵的等级上升了不少，但我方也不是以前的水平了，利用第一次打他的方法故伎重演。

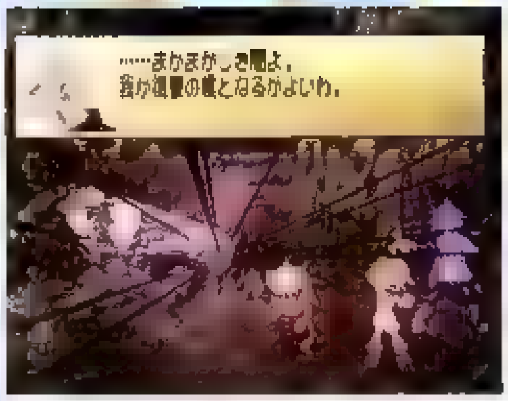
第三章 サルファーの影

第13话 堕ちた圣剑（战斗地点：风游びヶ岛 战斗×2）→第14话 灼热の战い（战斗地点：干からび岛 战斗×4）→第15话 シェンナの依赖（战斗地点：冰の森林岛 战斗×4）→第16话 意地っ張りの兄弟（战斗地点：パンプー社 战斗×6）→第17话 よみがえる巨影（战斗地点：魔岛 战斗×■）

第13话 堕ちた圣剑

第一场战斗“风精の歌声”中的敌人虽然只有3名，但它们的等级高达60级，简直就是一个大跳跃。幸好他们都被附加了弱体化60%的效果，所以嘛……可以只当那个等级是一个数字而已。第二场战斗“咒われし大釜”的

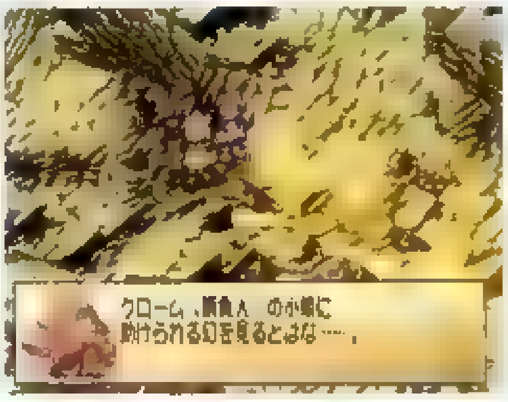




首要目标是上方的恶灵和制作道路封印的黑色怪物ブロブ。然后再慢慢打时间战术，消灭对岸的敌人。

第14话 灼熱の戦い

注意！从本话开始敌人的等级平均都在50以上，请玩家们留意了。发现自己等级太低的话可以到迷宫里修炼一下哦！第一场战斗"饥干刑场"有两名回复师，一定要先打倒他们。第二场战斗"沈まぬ太阳"在一开始时主人公就被一道呈正方形的封印墙给围困在内。要揭开封印一定要先打倒面前的两头怪物，真的有点像"困兽斗"的悲剧女主角。因为敌人不多，所以几乎没有什么难度。第三场战斗"无情なる大地"就比较棘手了，因为所有的物品都被对面的一棵仙人掌给"固定"了，让凭依的角色无法移动（移动禁止），究竟这怎么解决呢？猫猫建议玩家先凭依从4名最弱的角色登场，然后把他们手上的武器都扔掉，最后通过这些武器凭依出主力角色一口气消灭那棵可恶的仙人掌或者直接消灭敌人。最后一场战斗"见舍てられた荒野"中所登场的敌人都是非常高级的恶灵，他们的头目更是一个等级高达70的恐怖角色，因为这家伙的INT十分高，因此在他发动魔法之前最好先集中精力打倒他。也可以复活倒在地上的兽王拳团长让他作为NPC帮忙，毕竟他也是一名狠角色啊！



第15话 シェンナの依頼

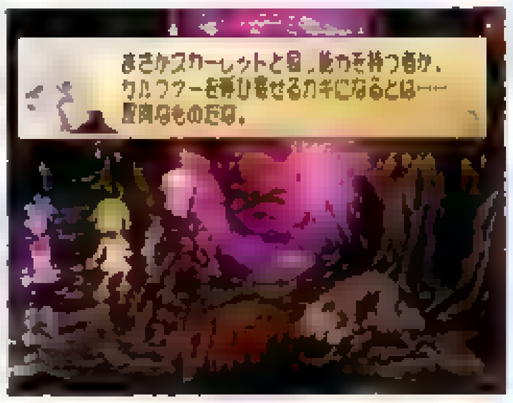
第一场战斗的场地比较小，而敌人也没有特别难应付的，在这里就不再浪费篇幅了。而第二场战斗的地图稍微复杂了一点，但由于敌人比较集中，可以使用大范围的技能一口气消灭几个。而第三场战斗还是建议玩家尽量凭依附带滑行防止的物品比较有效率。这场战斗的敌人也比较集中，同样使用大范围技能一举歼灭。第四场战斗的敌人分成了3批，正中间被3名恶灵包围的80级家伙让场内所有的东西都受到了"防御力+40%"的保护，因此它也是玩家们的首要攻击对象。

第16话 意地っ張りの兄弟

本话一共分为8场战斗。在第二场战斗"パンプ　社8F"的场地中间有一个留声机，将其破坏便可以除去敌人身上的攻击力+30%的保护系统。而第三场战斗"パンプ　社12F"由于有3种颜色道路封印，要破坏3个不同地点的头骨才能解开，因此战斗的节奏就变得非常缓慢了。大家要有耐心哦！第五场战斗"パンプ　社24F"在一开始时玛罗妮就处于半包围状态，但身边却没有可以合成的物品，能够合成的东西都堆放在地图上方，因此一开始玩家应该扔下武器然后凭依出一名角色阻止怪物们的围攻。然后一口气冲到边上，只要能熬过一回合的话就能凭依上面的大难箱了了。在最后战斗"パンプ　社社长室"中，右方的6名恶灵由于被左方的3盘花而挡住了攻击玛罗妮的去路。但左方的几个花盘处的怪物也会不停地破坏花盘，要是让他们那么早出来就必死无疑了。建议先向左边走，凭依几个角色收拾破坏花盘的恶灵。然后再慢慢收拾其他敌人。注意BOSS的攻击力十分恐怖，不要让防御力低的角色冲那么前。

第17话 よみがえる巨影

由于本话和以后几话发生战斗的地点都是魔岛，因此前几个地图的地形大小会有大致相同的情况。对于已经熟悉地形的玩家来说，这更是最好不过了。第一场战斗需要同样扔掉玛罗妮的武器让一个最强的角色登场，并收拾3个恶灵。不放心自己的实力的话也可以多凭依几名"空手战士"辅助攻击。第二场战斗只有3名敌人，建议玩家先打倒那名给同伴制作强化20%的恶灵，接下来就好办了。而第三战的敌人比较分散，某个亡灵也会举起"防御力+20%"的头骨，应尽早消灭它手上的[illegible]战斗是持久战，难度比较低。只要小心那几个凭依后移动不能的物品就行了。第五场战斗更是可以连续使用几个大范围技能或魔法将围成一堆的恶灵清理掉呢！到最后一场战斗了，敌人还是那个讨厌的ウォルナット。但这次厉害的不是他，而是另一个版图的那两个保护源。一个每回合-30%HP（ダメージ30%），另一个是攻击力-30%，实在是令人发指。采用与上次一样的打法，用几个人分散引诱ウォルナット的注意力，再趁机会破坏那两个"罪恶的祸根"。



最终章 集れ、勇者たち！

第18话 作战开始（战斗地点：魔岛 战斗×2）→第19话 战士のきずな（战斗地点：魔岛 战斗×3）→最终话 别れ（战斗地点：魔岛 战斗×4）

第18话 作战开始

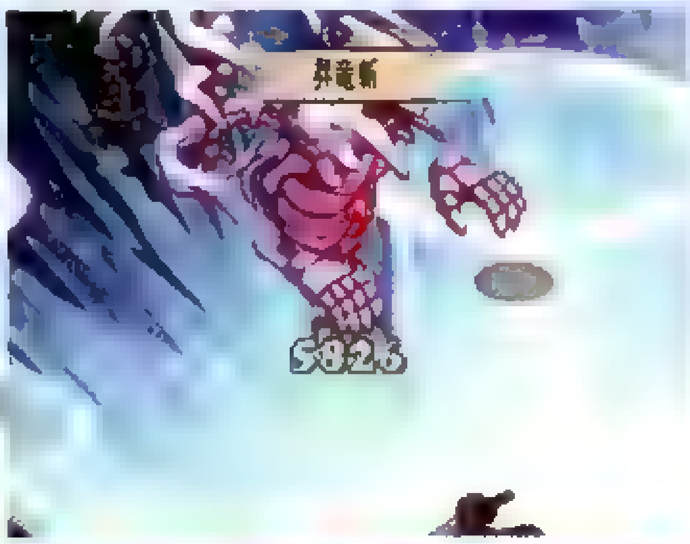
虽然最终章里一共有3话，但其实这3话是连在一起的，感觉制作者好像有点忍不住要偷偷懒了。不过在这里也要提醒玩家，接下来就是最终战的前奏了，（等级不够千万不要哭着回家哦！）不过有了猫猫的跳级方法又岂会出现这种情况呢？第一场战斗的敌人依然不是很多，但场地上的每样物品在凭依后都不能装备武器。如果玩家打算破坏保护源也不太现实，因为保护源也被其中一名怪物附加了"无敌"状态，实在是够绝的！那么只好利用玛罗妮的武器凭依出一名主力角色，然后再找些空手的角色出来帮忙了。第二场要面对的又是暗の化身，这次它被周围的保护源给予了不少好状态。这样一来玩家就只可以分散队伍逐个破坏了！失去保护的暗の化身并没有想像中那么可怕。

第19话 战士のきずな

考验玩家真正实力的时间到了。在本话中的几场战斗几乎都没有什么战术可言，只有依靠角色的能力了。敌人的数量在这几场战斗中会比较多，因此需要消耗大量的技能值。幸好它们的位置都比较集中，应该多使用大范围的技能攻击。发觉能力不够就回去修炼一下再来吧

最终话 别れ

第一场战斗的对手是受恶魔控制的白狼骑士团。老实说，其实这队骑士团并没有传说中那么厉害。他们攻击的手段大多都只是普通攻击，而且手上的武器也非常差，所以只能用轻松来形容这场战斗了。而第二场战斗则会出现受恶魔控制的拉法艾鲁，他的能力大家在之前应该见识过。但以现在玩家的等级应该不至于害怕他吧！可以利用左右两旁的攻击力+30%和防御力+30%的物品增加角色的能力，再集中精力把敌人消灭。接下来就是与被恶魔吞噬的大剑士斯普劳特的对决。斯普劳特拥有90级的等级，HP高达5240。在战斗开始时首先要找3名行动最快的角色（最好有速攻）分别破坏3块增加斯普劳特能力的蓝色石头。然后找几名至少100级以上的角色攻击斯普劳特，按照这个做法比较安全。打完斯普劳特后，接下来便是最终之战了，这个万恶的根源サルファー拥有100级，HP也在一万以上，幸好攻击力并不是很高。比较头痛的是一开始它被4个附加"无敌"的蓝色石头给保护着，这又得派遣几名角色去破坏了！在这场战斗我就不再多说了，我觉得如果我方角色的等级都在100以上，那么要应付这场最终之战根本就不成问题。

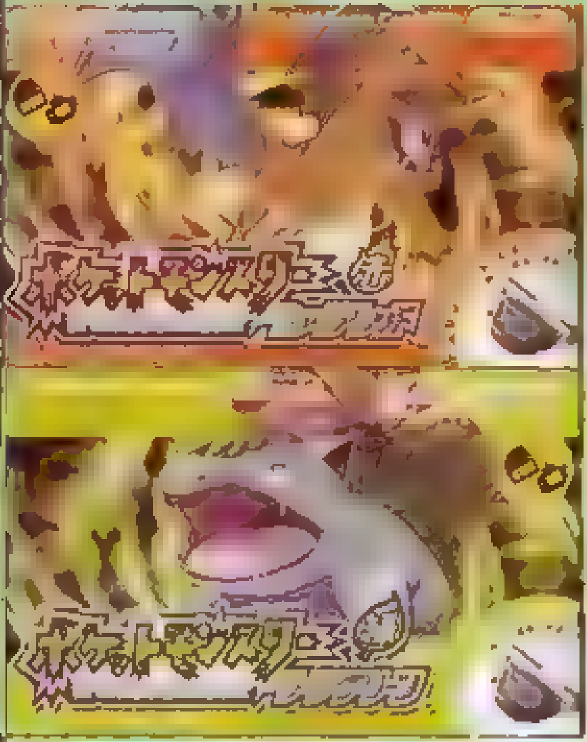


最后的话

攻略透解 Guide Through

文 阿修罗

GBA 火红 NINTENDO RPG

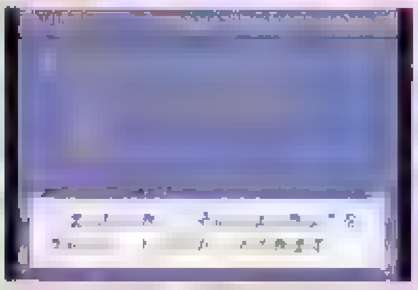


是什么游戏能够让Gameboy起死回生，直至成长到今天这样一个壮大的王国？是什么游戏开创了“通信·交换 收集 追加”游戏理念的新时代，让多版本发售成为一个经典的销售手段？是什么游戏能够让全世界的少年为之疯狂，甚至能够成为一种新的文化？答案只有一个！那就是《口袋妖怪》！1995年，一款完全原创的游戏在Gameboy上发售了，并且迅速以其独特又创新的游戏理念打动了玩家，很快就风靡了整个日本，更向全世界传播开去！虽然在今天看来，《口袋妖怪 红 绿》还存在着很多不足的地方，但是它的经典地位却是无法动摇的。从它以后，将一款游戏分成两个版本发售的销售方式为其他游戏厂商争相效仿，成为了一种提升游戏销量的手段。但是，仍然没有什么作品能够像“《口袋妖怪》系列”这样具有代表性和号召力。而《红 绿》中创造的25号妖怪皮卡丘更是红遍了动画、漫画、电影、玩具等各个领域，成为了全世界儿童的宠物，其在玩家心目中的地位甚至要超过了任天堂的当家大叔马里奥！

1月29日发售的《火红·叶绿》，是任天堂用最新的技术和引擎开发的《红·绿》的复刻加强版。游戏在保持原版本游戏流程的基础上加入了很多系列后期作品才有的要素，使得游戏比起原版本来要更加优秀。前年年末发售的《红宝石 蓝宝石》因为删去了部分老的口袋妖怪，所以玩家们对于无法在一部作品中收集齐全部380多只妖怪一直耿耿于怀，而本作的发售终于能够让众玩家如愿以偿了，因此可以算是本作最大的卖点了！游戏正式公布前厂商“出，必过百万，有可能双百万”的评价看来一点都不夸张。根据调查资料显示，游戏只用了一周的时间就已经达到了接近百万的销量，这是GBA上其他任何一款游戏都无法企及的销售业绩，是只有《口袋妖怪》才能达到的成绩！可见，虽然过了这么长时间，但是《口袋妖怪》的热度依然很高，真是名副其实的“妖怪软件”呀

新要素综述

实时帮助功能



为了照顾那些初次接触这个系列的玩家，游戏提供了实时帮助功能。玩家如果遇到什么不了解的问题，或者对于一些名词无法理解，就可以随时按下GBA的L/R键进行察看。帮助功能所提供的帮助信息会随着玩家所处的位置不同而有所不同，比如在地图移动画面和战斗画面中出现的帮助信息就是不同。不过和游戏中其他的文本部分一样，帮助信息也一样完全由日文假名构成，不懂日文的话恐怕帮助不大。

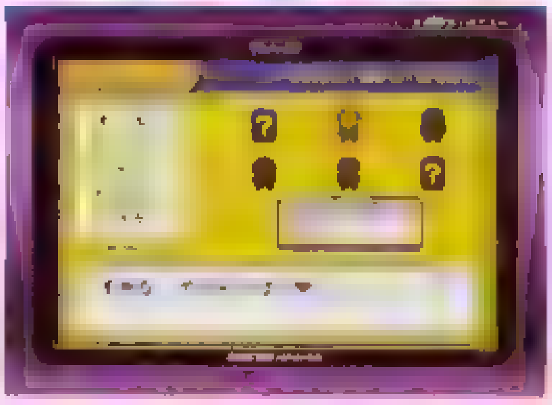
通知功能

在玩RPG游戏的时候，如果两次游戏相隔时间太久，玩家可能会忘记掉前一次的进度，不知道下面该怎么办了。而本作新增的通知功能就彻底解决了这个问题。当玩家接续存档开始游戏的时候，首先出现的会是一些黑白的游戏画面，这些画面表现的正是玩家上次游戏时最后所做的一些事情。看到通知以后，相信玩家就能够很快回忆起进入游戏后马上要做的事了！

对战搜索器

这是一个全新的辅助道具。在最早的《红·绿》中，位于各个地区的口袋妖怪训练员如果已经被打败了就不能够再次挑战了，这样的话对于玩家练级或者储蓄资金就完全没有什么帮助了。所以这次的游戏中新增了这么一种道具，带上它以后就能够发现那些可以再度挑战的训练员了。不过这个装置采用了特殊的充电电池，在使用了一次以后必须走过一定的步数才能完成充电再次使用。能够再次挑战的对手实力会稍微有所上升，需要做好准备。而且需要注意的是，每次使用搜索器，只能够搜索主角所在画面内想要再次战斗的训练员，因此在训练员越集中的地方使用越有效。而且，如果没有及时再次打败所有训练员，一旦进出过房间、切换过画面以后，就需要重新搜索才行！

流言检索器



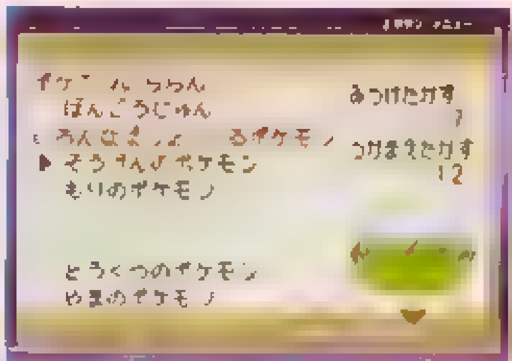
《口袋妖怪》的世界中有不少有用的东西，所谓流言探索器对游戏就很有帮助。它能够将那些关于大木博士、教练馆馆长们以及游戏中的重要人物的流言和情报收集起来，让玩家可以随时察看。如果合理使用的话，对于那些即将面对的强大的教练馆馆长们的战斗将非常有帮助！

电视教学

本作中可以得到一个叫作“教学电视”的东西，能够播放一些教学片，非常直观地展示出基本的游戏方式，让玩家可以对游戏的规则更加熟悉，如果对于帮助信息里的东西还觉得不好理解的话，那么就去看看这些教学节目，一定可以让玩家更加轻松地掌握游戏的要领的！

妖怪图鉴

这一次的妖怪图鉴进行了重大的改革，不仅在界面上显得更加体贴，就连以前只是用来辅助的检索功能也得到了进一步的强化。新的图鉴让玩家在游戏的时候能够更加方便的检索各种口袋妖怪的资料。



无线通信

游戏同捆了GBA最新的周边——无线通信端子，这让《口袋妖怪》强调通信的特色得到了更进一步的发挥。没有了通信线的束缚，玩家可以更加自由地和别人进行交流。而游戏中除了传统的交换、对战功能以外，还专门为使用无线通信端子的玩家准备了两个迷你游戏以及聊天室功能。所以说，本作在通信部分的乐趣是系列最高的！

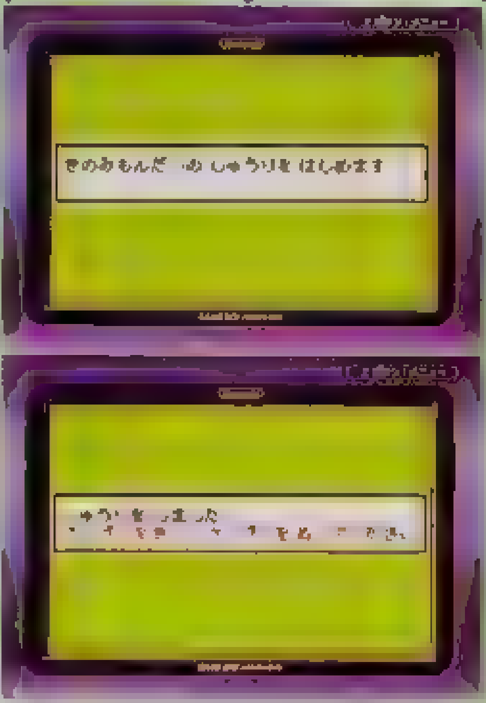
©1995-2004 Nintendo/Creatures Inc /GAME FREAK inc
©2004 Pokemon.

重要通知

前一段时候，GBA版的《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》的玩家纷纷向任天堂客户服务部分报告自己的卡带出现了不正常的现象。具体来说，就是在游戏开始一年以后，游戏中会出现“果实无法成长”、“妖怪身上的道具无法取下”等BUG现象。针对这些问题，任天堂在日本各地的口袋妖怪中心特别开设了免费的升级服务项目，玩家只要携带出现了问题的卡带前往口袋妖怪中心就能够进行免费的修复。

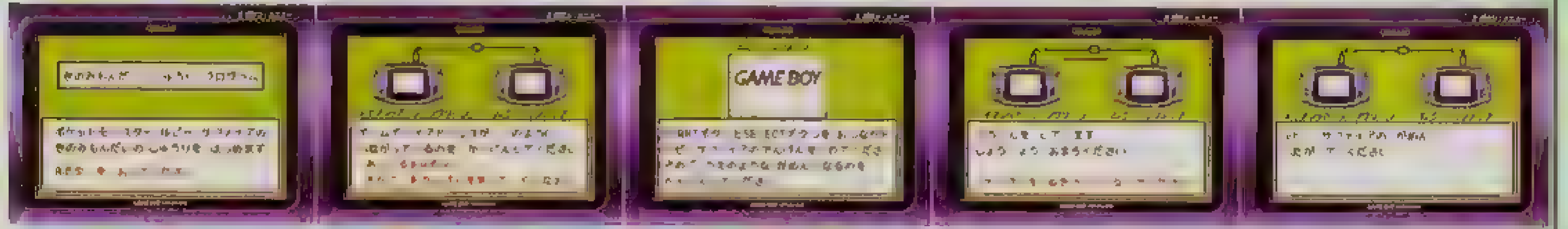
而针对不方便前往口袋妖怪中心的玩家，厂商特地在这次《火红 叶绿》的卡带中加载了能够修复《红宝石 蓝宝石》的程序。要想完成修复功能，必须准备至少两台GBA（含GBA SP及GBPlayer），《红宝石 蓝宝石》的卡带和《火红 叶绿》的卡带各一盘，GBA专用通信对战线一条。以下是进行修复的具体步骤：

在两台GBA电源开关处于关闭位，使用通信线将两台GBA连接完毕。1P位主机上插入《火红·叶绿》的卡带，2P位则插入《红宝石 蓝宝石》的卡带。首先打开1P主机的电源，在游戏的标题画面同时按下B键和SELECT键，这时候会出现“きのみもんだいしゅうりプログラム”（果实问题修理程序）的对话框，按A键确定。然后按照提示，确认连接的方式是否正确，按A键进入下一步骤。按照提示，在同时按住START和SELECT键的情况下打开2P主机的电源进入待机状态。稍等片刻后修理就开始了，此时1P画面上会显示“つうしんを しています”（通信中），2P的画面显示则为“きのみもんだいの しゅうりを はじめます”（开始对果实问题进行修理）。在画面处于这样显示状态时，请不要关闭主机的电源。当1P画面显示为“ルビー・サファイアの がめんに したがって ください”（请遵从《红宝石 蓝宝石》的画面指示操作）时，2P的画面也会变成“しゅうりを しました”（修理完成），表示《红宝石 蓝宝石》中的程序已经得到了升级。如果2P主机的画面显示为“しゅうりは ひつようありません”（没有修理的必要），表示该《红宝石·蓝宝石》为正常的卡带。



▲上面的是2P主机上所显示的画面。

▼下面从左至右的5幅图分别是顺序出现在1P主机上的画面。



注 两个版本游戏的流程是一样的 至于具体的BOSS战法本攻略就不详细提及了。

流程攻略

进入游戏首先要做的就是选择主角的性别：おとこのこ（男生）或者おんなのこ（女生）。性别不同的话，游戏中的台词会有所不同，自己的道具包外观也不同。然后就要决定自己的姓名，直接按START确定系统会随机即生成一个名字。接下来就要替对手起一个名字，可以自由变换也可以使用系统预设的名字。当一切设定完以后就会正式进入游戏。在这里，我们选择了女性主角，起名为小雅，而对手的名字了则采用了动画版设定中的“小茂”。

进入游戏后，小雅出现在自己家的二楼。来到一楼，母亲告诉她大木博士找她有事。从自己家里出来，发现大木博士不在研究所，就想出村去玩玩。结果在村口被大木博士叫住了。他告诉小雅，村外的草丛里生活着野生的口袋妖怪，贸然出去会很危险，叫小雅先去一趟自己的研究所。来到研究所以后发现博士的孙子小茂也在，博士叫小雅从桌上的三种妖怪里选一种，顺便帮他去常磐市的商店里带一个包裹回来。（3只初始妖怪从左到右分别为草系的妙蛙种子，水系的杰尼龟和火系的小火龙。）选定妖怪后小茂也从里面选了一只（属性必定克制小雅选择的妖怪），当小雅要离开时小茂向她提出了挑战。战胜对手以后来到了常磐市的商店里得到包裹。将包裹带回研究所给博士以后，博士将妖怪图鉴送给了小雅和小茂，真正的口袋妖怪之旅才刚刚开始。离开研究所以后来到小茂的家里，向他姐姐索取旅行必备的地图。

通过常磐市之后一路向北，来到了常青森林，里面都是些绿毛虫和独角虫，没有什么危险。运气好的话还可以在里面抓只皮卡丘来培养。一路狂奔来到日比市，右边的通道有人把守，由于没有妖怪徽章，无法通过。可以先先花50块钱去市里的博物馆看看古代妖怪的化石，增长一些见识。之后来到小刚的道馆挑战，战胜他的小拳石和大岩蛇之后得到灰色徽章，这时候右边的道路就可以通过了。在路口遇到大木博士研究所里的一个研究员，他给小雅带来了母亲给的跑鞋，这下在世界地图移动时按B键就可以跑步了 路上有一些妖怪训练员，可以提高一下自己妖怪的等级。接着来到了月亮山洞，在山洞洞口旁边的口袋妖怪中心里可以花500元买到一只鲤鱼王（只会跳的笨妖怪，不用爱心去培养的话是不行的哦）。在山洞里遇到了一些火箭队小喽罗的抵抗，没什么太难的阻碍。在山洞深处遇到了一个考古学家，将他打败后可以从他身后的两块化石中任意选择一块作为纪念（左边镰刀盔，右边菊石兽）。

好不容易出了山洞来到花田市，这里有一个自行车商店出售自行车，不过现在绝对买不起。匆匆来到道馆向自称“美少女”的小霞挑战，她使用的都是水系的妖怪，将其击败后得到蓝色徽章。之后一路北上，在路口遇到迎面而来的小茂。这次他的妖怪已经学会了属性技巧，很难对付。艰难取胜之后，小茂将流言检索器送给了小雅。接着小雅继续北上，途中会有很多训练员会向你挑战，大概要不时回花田市口袋妖怪中心回复妖怪体力才能顺利前进。最后来到地图东北角的一幢小屋里，进去和变装成皮皮却无法复原的正树博士对话，然后来到电脑前启动电脑，正树博士终于变回了自己的样子。为了表示感谢，他送给了主角一张船票（重要道具，以后会用到）。按原路返回到花田市，这时候右侧门口的警察已经离开，进屋后发现里面一片狼藉。从墙上的洞里出去，在屋后发现一个火箭队的小喽罗，不难取胜，之后可以得到一个28号特技机器。

由于花田市右边的道路被一棵大树挡着，小雅目前只能向南走。途中她来到一个饲养屋，里面有人专门帮忙饲养妖怪。在饲养屋下方有一个地

下过道，由于南面的房间内有人阻拦无法通行，所以只能从地下过道通过。一路狂奔之后来到枯叶市，但是去道馆的道路也被一棵树挡着，所以先在市里随便逛逛。在这里的口袋妖怪中心里，柜台旁的女人给了小雅一个对战搜索器，有了它就可以和以前战斗过的训练员再交手了！来到了左边海岸旁的一个口袋妖怪俱乐部里（道馆上面的小屋），听了会长爷爷"讲过去的故事"的一番长篇大论之后，他会送给你一张兑换券（可以拿到花田市的自行车店里兑换一辆自行车）。在口袋妖怪中心左边的小屋里还可以得到一根破鱼竿。一路逛到了码头旁边，和门口的水手交谈得知有艘豪华客船正停在码头上，幸亏已经从正木博士那里得到了船票。出示过船票以后来到船内，可以去各个房间找那些来自世界各地的妖怪训练员对战一番。右边往左数的第二个房间内可以回复妖怪体力，还可以在厨房的垃圾桶内找到三颗果实（现在不拿，以后就拿不到了）。最后在船长室的门口遇到了小茂，又是一番恶战，取胜之后来到船长室。和船长一番交谈之后得知船长身体不适，主角便给船长按摩一番，船长的身体竟然康复了！作为答谢，船长便把01号秘传特技居合斩赠送给主角。离开客船以后主角目送客船缓缓驶离码头。再次来到枯叶市道馆前的小树旁，使用居合斩砍掉树木，进入道馆找使用电系妖怪的马志士挑战，不过在挑战之前先要找到藏在道馆的垃圾箱中的两个开关。（如果中途找错了必须重新来过，因此建议用S/L大法。）战胜之后得到橘色徽章。

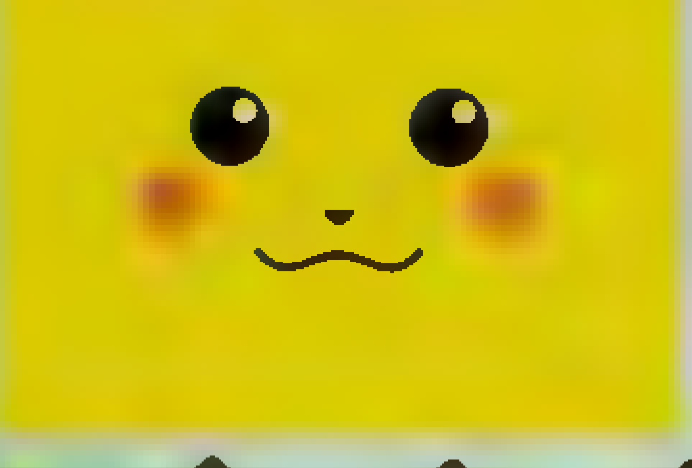
出了码头往右走，发现一个山洞，进去之后就可以来到原来常青森林旁。继续下行，在一幢房子内和一个人对话，如果你拥有的妖怪数超过10种，就可以得到05号秘传特技闪光。这时候就可以去花田市右边的道路了，路上照样会有众多妖怪训练员向你挑战。最后来到一个山洞前，进洞前最好在旁边的口袋妖怪中心恢复一下。进洞使用闪光这项地图特技，这样你的视野将会开阔很多。洞里道路复杂，经过一番折腾，终于走出了山洞。继续往下走，来到紫苑市。这里有一幢专门为纪念死去的口袋妖怪而建造的幽灵塔。沿楼梯而上，在最后一层的入口处突然出现了一个奇怪的妖怪拦住道路。由于无法前进，只好先下楼。和一些居民的对话中得知需要依靠希尔夫显微镜（シルフスコープ）的力量才能让塔内阻拦去路的那个妖怪恢复原型。

离开紫苑市往左走，经过一个地下过道，来到地图上最大的城市玉虫市。这里有个百货大楼，还有赌场。百货大楼的顶楼有自动售卖机，分别购买3种饮料给左边的一个小女孩，可以得到3种不同的技能机器。在百货大楼左边的大厦顶层还可以得到一只伊布（从后门进），和里面一个老奶奶对话还可以得到茶（重要道具，没有得到将无法发展剧情），在口袋妖怪中心下方一家餐厅的左上角和一个客人对话可以得到硬币盒，之后就可以去赌场玩游戏了。来到赌场，看到最上面一幅画前站着一个人，行迹十分可疑。上去和他对话，没想到那人刚说了两句就要和小雅对战。获胜之后那家伙突然跑了，小雅对着画研究了一番（按A键），壁画的右边突然出现了一条楼梯。不入虎穴，焉得虎子，进去看看再说。在地下四层得到电梯的钥匙以后上楼坐电梯，再次来到地下四层，找到了BOSS，将其击败以后得到希尔夫显微镜。这下可以让那只神秘妖怪恢复原型了，正得意的时候突然想起玉虫市的道馆还没有去过，现在先去道馆瞧瞧。自然又少不了一番苦战，胜出之后得到绿色徽章。

接下来回到紫苑市，在幽灵塔的顶层入口再次遇到那只神秘妖怪。这次它终于现出了原型，打败它之后来到顶层救出富士老人。作为谢礼，老人将妖怪魔笛送给了主角，这下就可以去收复拦在道路中间的卡比兽了。回到玉虫市，往西边走，在卡比兽身边使用妖怪魔笛，将其唤醒后发生战斗。（一定要抓住，因为此妖怪没有野生的品种。）将卡比兽的上方的树木砍去，来到最左边的屋里，和一个女的对话会得到02号秘传特技飞空。之后就可以自由飞翔在各个已经去过的城市了。骑上自行车通过下面的大斜坡，来到石竹市，这里有个妖怪原野区很值得大家去看看。先在城内探访一番，在口袋妖怪中心右边的屋里得知一个老爷爷在妖怪原野区内丢失了金牙，为了帮老爷爷找会金牙，小雅决定去一趟妖怪原野区。在花了500块钱换了30个原野区专用的狩猎球以后进入原野区了。一路上过五关斩六将，最后终于在最深处发现了老爷爷的金牙，还在旁边的房子内得到了03号秘传特技冲浪。小雅带着金牙回到了老爷爷家里，作为谢礼，老爷爷将04号秘传特技怪力送给了小雅。之后来到阿诘把守的道馆内向他挑战，对手的都是毒属性妖怪，所以最好先准备一些解毒药。经过一场拉锯战后，小雅险胜，得到了爱心徽章。

突然想起地图中间的城市还没有去过，使用飞空特技来到玉虫市。出城往右边走，经过一个大门，门卫说口渴了想喝茶。幸好当初老奶奶送了小雅一些茶，助人乃快乐之本，就送给他了。通过大门，终于来到山吹市。这里高楼林立，不过到处是火箭队的人，看来这里一定发生了什么事情。和居民对话得知，火箭队现在占领了这里。为了维护正义，小雅决心帮助他们消灭火箭队。小雅来到希尔夫公司总部大楼，这里有很多传送装置，很容易迷路。经过小雅一番打探，终于在5楼的下方找到了开门所需要的万能钥匙。在8楼左下角有一个护士可以帮你的妖怪恢复体力，这样就省去了回口袋妖怪中心的时间。最后在3楼的中心位置找到一个传送点来到7楼，刚迈出脚步就发现小茂已经在前面等小雅了，小雅便迎了上去。小茂再次向小雅提出挑战，不过没想到长时间不见，小茂的实力竟然变得如此强大，最后侥幸胜出。小茂离开后和旁边的一个人对话，他送了一只乘龙给小雅，之后再经过一个传送点来到顶楼找到火箭队老大，将其击败后成功救出希尔夫公司老板。为表谢意，他送给小雅一个大师球作为礼物（全游戏流程中只能得到一个，可以抓住任何妖怪，须慎用）。

出了大楼向上走，来到妖怪道馆前，发觉这里有两个道馆。先去左边的道馆看看，击败馆主后他说要送小雅一只妖怪，盛情难却只好收下。左边的是沙瓦郎，右边的是艾比郎，只能选择其中一只。接着来到左边的道馆，里面净是一些传送装置，千辛万苦才来到馆主面前，将其击败后得到圆月徽章。现在再回到石竹市，向南走，经过一段距离的冲浪以后来到双子岛，里面需要将几块石头推到河里把水流堵住才可以前行。在最深处还可以抓到一只冰凤凰。从另一个洞口出来，继续向左走，就会来到绿岛。这里有个妖怪化石研究室，可以将



你先前得到的化石还原成妖怪。来到道馆门前，发现门被锁了，打听得知钥匙被藏在左边的废弃大楼里。这里有些机关需要解开才行，在大楼最深处找到钥匙，然后来到道馆前面将门打开，进入击败馆主后得到火焰徽章。刚出道馆大门，就被一个陌生人叫住，接着被带到了一艘船上。经过一阵航行以后，小雅来到了一个陌生的新地方(橘子群岛)。

出了码头，小雅来到口袋妖怪中心里，却被告知岛上的电力设备出现了问题，无法使用电脑，而且通信设备也出了问题，需要用两块宝石才能修复，但不知道宝石在哪里。于是小雅就随便逛了一圈。来到这个岛屿的北部时，发现一个山洞，里面的温泉还可以恢复妖怪的体力。和上方的一个老大爷对话可以得到06号秘传特技碎石。出了山洞后继续往北面走，经过一段水路之后来到一座山前，好奇心驱使着小雅继续前进。皇天不负有心人，终于让小雅在山顶上遇到了传说中三神鸟之一的火凤凰，小雅当然不会放过这么好的一个机会让它溜走！经过一番较量，终于将其收服。之后回到码头，这时候可以去2号岛屿了。坐快艇一路狂飙来到2号小岛，在游戏中心有人告诉小雅，他家里的小女孩去3号小岛采集果实至今未回，叫小雅帮他找一下小女孩，小雅爽快地答应了。在小岛山顶有个屋子里的人可以教你妖怪的三招隐藏必杀技。继续去码头坐快艇一路狂飙到3号小岛。

刚登上小岛就发现一伙飞车党在瞎逛。来到村庄里以后看到飞车党和村民发生了矛盾，小雅上去劝解，没想到飞车党竟然把矛头指向了小雅！经过一场车轮战之后，当然还是小雅获得了胜利，飞车党只能离开村庄。小雅寻着村民提供的线索往村子左边走去，最后终于在一个森林的最深处找到了小女孩，但她这时已经无法行动了。突然，一只素利普出现了。将素利普击败，小女孩就醒了过来。小雅回到了1号小岛，在口袋妖怪中心里被一个人送回了绿岛。现在只剩下常磐市道馆没有去了，利用飞空特技来到常磐市，先前关闭的道馆大门现在已经打开。里面的馆主就是先前在山吹市被小雅击败过的火箭队老大，不过这次他的实力比先前提高了很多，不过还是敌不过小雅这个未来的口袋霸者！将其击败后得到羽毛徽章。这样8个妖怪徽章都已经收集齐了，接下来就是去冠军道路挑战四大天王，成为真正的口袋霸者。

离开常磐市往左走，在距离冠军道路入口不远的地方再次遇到小茂，得知他也是去挑战四大天王的。相逢不如巧遇，先对战一番，检验一下自己的实力再说。经过长时间的拉锯战，小雅再次险胜，于是她和小茂约定妖怪联盟再见。经过一路的颠簸，终于来到了目的地妖怪联盟。在口袋妖怪中心经过一番调整之后，小雅开始向四大天王发起了最后的挑战。在艰难战胜了四大天王之后，却被告知小茂已经先小雅一步战胜四大天王了，成为了口袋霸者。如果小雅想成为口袋霸者，必须再战胜小茂。经过最后的决战，小雅终于成为了新一任的口袋霸者。大木博士得知小雅成为了新任口袋霸者后，带小雅进入了口袋殿堂，只有真正的强者才能进入这里。

橘子群岛攻略

通关以后读取存档，首先来到大木博士家里将妖怪图签升级成可以和《红宝石·蓝宝石》联动的386版(需要妖怪捕获数在60以上)。之后到枯叶市的码头，坐船回到先前去过的1号小岛。和口袋妖怪中心右边的那个博士谈话之后往北走，来到先前抓火凤凰的山脚下。上了台阶往右走，在尽头发现两个火箭队成员守在一个山洞口，上去盘查一番。他们向小雅提出了挑战，将其击败后进入山洞，在最深处发现了一些神秘文字，还找到了一块古老的红宝石。出了山洞，再回到1号岛屿的口袋妖怪中心里，将刚才在山洞里得到的红宝石交给右边的博士。博士告诉小雅如果想让通讯机器恢复运转，还必须找到另一块蓝宝石。出了口袋妖怪中心，小雅来到码头，现在已经可以坐船去第4个小岛，再次坐上快艇一路狂飙，终于到了4号小岛。橘子联盟的旅行现在正式开始了。

踏上4号小岛之后小雅怀着好奇心在岛上探寻了一番，发现了一个妖怪饲育屋，现在终于可以让妖怪生蛋了。(先前在花田市下方的饲养屋一次只能饲养 只妖怪，而这里的饲育屋可以通过同时饲养雌雄两只妖怪来生蛋培育后代。)另外还在一个居民家里得到了进入训练师之塔的资格证。从4号岛屿上右边的小水塘里游过去，来到了 个冰冻的瀑布里。进入后发现了一条大瀑布，不过现在还没有攀登特技，还无法上去。进入瀑布左边的洞里，在里面终于找到了07号秘传特技攀登，这下就可以攀上那条瀑布了。在山洞的最里面遇到了四大天王里的冰天王，他正被火箭队的 群小喽罗围攻。小雅便见义勇为，站出来向火箭队发出了挑战，以口袋霸者的实力轻易将这些小喽罗打败，从他们那里得到了一个火箭队的口令。救出冰天王之后，冰天王对小雅表示了一番感谢，并告诉小雅他本来是想到这里修炼兼考察的，结果遇到了火箭队的偷袭，幸亏小雅及时搭救。

之后回到码头，坐船来到5号岛，在岛上瞎逛了一圈，没发现什么新鲜的东西，又坐船到了6号小岛。和岛上的人谈话得知小岛南部有一扇神秘的大门一直无法开启。为了一寻究竟，小雅便来到了小岛最南部的大门前，对着大门一番研究发现可以用砍树特技将大门打开。在最深处找到了一块蓝宝石，这时候火箭队的一个研究员突然出现抢走了蓝宝石。于是小雅一路追踪，来到5号小岛上右边的火箭队研究所里，夺回了那颗蓝宝石。之后小雅带着蓝宝石来到了1号岛屿的口袋妖怪中心里，将找到的蓝宝石交给博士。博士修好了通信机器，现在就可以和《红宝石·蓝宝石》以及NGC版的《口袋妖怪竞技场》进行通信了。

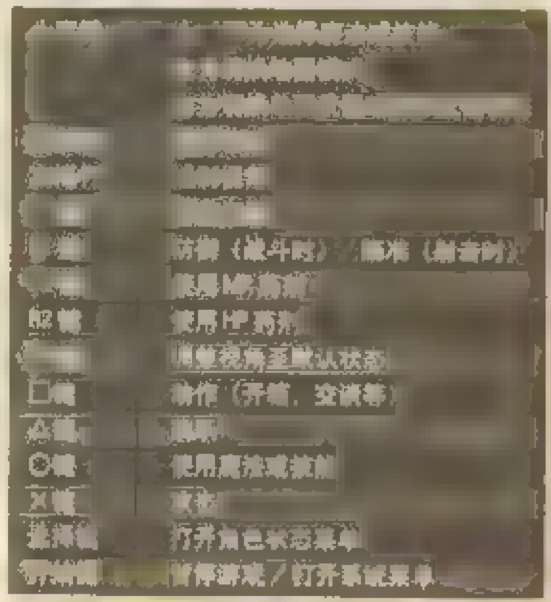
最后来到7号小岛，岛屿北面有训练师之塔，里面的难度超级BT。而岛屿南面的遗迹里可以抓到201号字母妖怪安诺。最后回到花田市，发现在花田市左边山洞口拦住出路的人现在已经离开，终于可以进入山洞捕捉最强的口袋妖怪超梦了。剧情到此也告一段落。

文：多边形

2003年，Interplay Entertainment旗下的雪盲工作室（Snowblind Studios）在PS2上推出了首款以“龙与地下城规则”为基础的“《博德之门》系列”新作《博德之门：暗黑联盟》。其专为家用机而做了简单设定的规则与操作令“D&D”迷们大呼过瘾并深受玩家欢迎。一年之后，由它旗下的另外一间游戏制作小组——黑岛工作室（Black Isle Studios）所开发的续作《博德之门：暗黑联盟II》也在玩家的热情期盼下隆重推出了。这款被制作小组誉为“完全超越前作”的作品有着怎样的表现呢？下面，就让我们一同进入这个“龙与地下城”的世界。

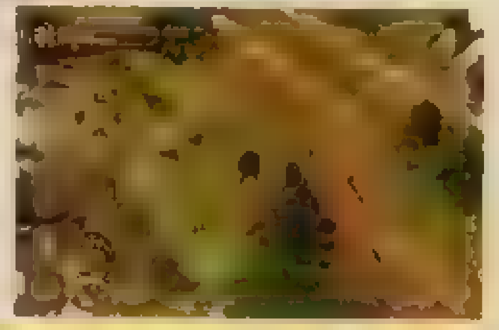
博德之门·暗黑联盟II	Interplay Entertainment Black Isle Studios	A·RPG
PS2	Baldur's Gate Dark Alliance II　2004年2月3日	美版
	另有Xbox版本	推荐玩家年龄 13岁以上玩家

操作详解



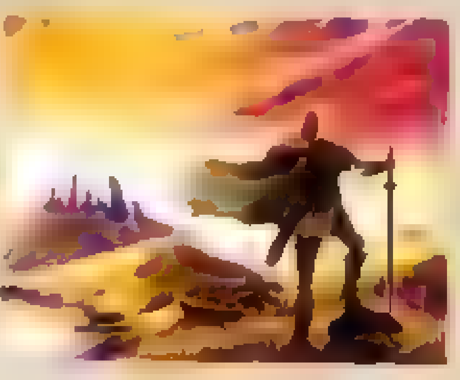
[illegible]	防御（战斗时）/瞄准（射击时）
[illegible]	使用MP药剂
R2键	使用HP药剂
[illegible]	调整视角至默认状态
□键	动作（开箱、交谈等）
△键	跳跃
○键	使用魔法或技能
×键	攻击
选择键	打开角色状态菜单
开始键	暂停游戏/打开系统菜单

L1键功能详解：在游戏中，按住L1键，并用十字键选择相应的魔法与技能，然后按下想设定的快捷键，之后在游戏中就可以使用L1键，设定好的键使出相应的魔法或技能；若想更换技能，只需重复以上步骤，选择好不同的技能后再按想设定的快捷键即可。



游戏秘技

注：以下部分主要提供给从未接触过此系列游戏的玩家参考，其中主要部分介绍了在前作中出现的事件及人物的资料。



艾尔德丽丝（Eldrith），月牙刃部队（the Company of the Bladed Crescent）的指挥官，曾经是是剑湾（Sword Coast）最伟大的将军之一。但当她开始领军公然反抗博德之门（Baldur's Gate）——这个她曾经起誓要誓死捍卫的城市——的时候，她已经成为了一名流亡者。整个城市被叛徒艾尔德丽丝和她麾下的残兵败将们的不忠行为所激怒。

她们完全地溃败了。

艾尔德丽丝一直逃亡到谢林堡沼泽（Marsh of Chelimber），在那里她不幸死于远处射来的一支来历不明的利箭。在逐渐陷进泥潭的时候，艾尔德丽丝对博德之门下了毒咒并发誓要对这个城市的所有人复仇

数年后，有关一支反抗博德之门的暗黑联盟（Dark Alliance）正在聚集的传言、有关叛徒艾尔德丽丝的仇恨之魂的传言、有关在她身亡之处出现一座玛瑙黑塔的传言开始在四处流传。艾尔德丽丝扬言要带领一支由最强大的妖怪游牧部落所组成的军队来铲平这个城市和方圆土地，这支部队所举的旗号正是“月牙刃部队回来了！”

但是当三名陌生人进入博德之门的时候，再完美的计划也会屈从于扭曲的命运……

人族弓箭手（human Archer）范恩（Vahn）、矮人族战士（dwarven fighter）柯隆里奇（Kromlech）和精灵族女巫（elven Sorceress）阿德丽安娜（Adrianna），进入到博德之门来寻找自己的名誉和财富……可是他们找到的只有偷走了他们所有财物的小偷和几乎致他们于死地的杀人狂。

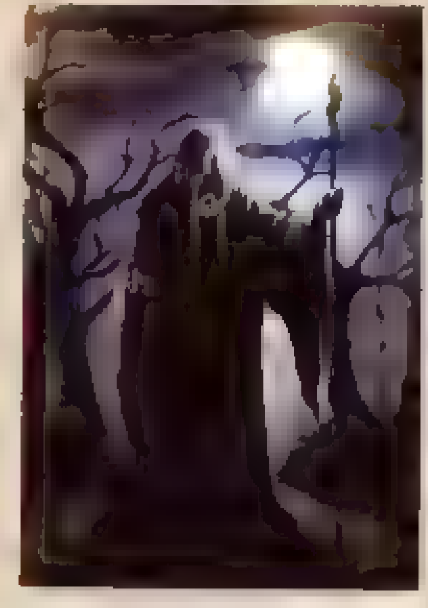
他们下决心要找到这些罪犯——还有他们被盗走的宝物，这些冒险家们从城中的“精灵之歌”酒馆开始找起，在那里他们结识了阿里斯（Alyth）——酒馆的主人，他援助了这些人一些金子，交换条件只是帮他清理酒窖下水道里面横行无忌的老鼠。

在清理过程中，我们的英雄们偶然发现了在下水道中驻扎着一支由一些小鬼和妖怪组成的军队。这支乌合之众很快就被消灭了，但问题是他们从哪儿来的？是谁把他们组织起来的？路途上他们受到了两名来自哈勃斯领域（Harpers Realms）成员的协助——埃顿和杰莱克（Ethon and Jherek）。在被邀请到哈勃斯做客之后，他们在当地一所大教堂的地下室找到了一些线索，在那里有些可怕的事情被掩盖了起来……

在这个城市的地下室做了一番调查之后，我们这三位英雄发现了一个拥有召唤不死生物的可怕力量的魔力球，而它存在的惟一目的就是创建一支足以引起博德之门大浩劫的军队。

一场巨大的战争终于被引发，这个魔力球也在战争中被毁掉。冒险家们追寻着魔力球的下落，并在那里发现了一个新的盗贼行会——与以前曾无情地洗劫过他们的盗贼们是同一批人。这群盗贼的领导者是山顿（Xantam），一名躲藏在城内的旁观者，他曾经偷偷地通过一个隐蔽入口进入过看守森严的博德之门。

在击败他之后，我们的英雄们知道了人们惧怕的多眼怪物在很多次战争里面仅仅只是充当爪牙的角色。他们决定要找到这个怪物的哪怕一点蛛丝马迹，在杰莱克的催促下，这些冒险家们进入了隐蔽的入口……



穿过一个隐蔽的入口，他们来到了日落山（Sunset Mountains）。在那里我们的英雄们发现矮人族的采矿营正在被邪恶的暗黑傀儡所袭击。他们帮助矮人族赶走了暗黑傀儡并点燃了召唤援军的火炬。

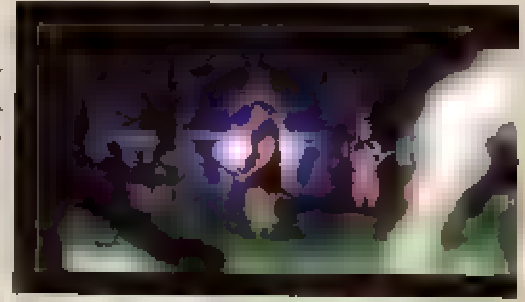
他们找到了另一个隐蔽的入口——几乎和上一个入口一模一样，只不过这次入口带他们来到了谢林堡沼泽——艾尔德丽丝的身亡之地。他们遇到了一名友善的蜥蜴人斯雷瓦斯（Sleyvas），他提到了某日突然出现的一座玛瑙黑塔。他们深信在那座塔里一定隐藏着最近在博德之门发生的一些事件的线索，这三位英雄踏上了寻找的征途……

我们的英雄们一路杀到玛瑙黑塔的塔顶，在那里他们发现叛徒艾尔德丽丝正在等着他们。由于她对被博德之门驱逐流放怀恨在心而复仇心切，艾尔德丽丝骄傲地坦述了她是如何组建起这支恐怖军团的。

最后的战役开始了，艾尔德丽丝自然败在了“正义三剑客”的手下。随着她的死亡，被控制在玛瑙黑塔内部的力量开始颤抖，我们的英雄们被迫从最后一个隐蔽入口草率地逃出。

一个神秘的身影在不远处目睹了玛瑙黑塔的倾覆。博德之门的危险真正解除了吗？抑或艾尔德丽丝也只不过是像她手下的爪牙一样被另一个更强大的力量所利用呢？这个神秘的身影就是斯雷瓦斯，这个被那些冒险家们所信任的蜥蜴人看起来出卖了他们

我们的英雄们出现在了远离博德之门的地方，远离日落山，远离谢林堡……但是……这已经是另一个故事了……（本作开始时片头动画中所描述的就是这一段）



（以上部分原画作者为Drac。）

©2004 Interplay Entertainment Corp. and used with permission under licensed from Atari Interactive Inc. All Rights Reserved

更丰富的角色和职业供你选择！

“忠实之锤”阿莱西亚 人族牧师
Al essia Fa thhammer, Human C eric of Hein

阿莱西亚是一名人族牧师。她从她的导师雨罗斯（Huros）那里听说了在博德之门发生的一些事情 认为自己有这个神圣的使命保卫这里的纯洁而决定来到此地。她是一名近战高手 可以装备任何武器 并且能使用许多防御魔法。

初始装备
- 劣质轻执杖（Shoddy Lt Mace）
- 布靴（Cloth Boots）
- 布手套（Cloth Bracers）
- 木盾（Wooden Shield）

初始魔法与技能
- 擅长盔甲（Armor Profiency）(3级)
- 治疗伤害（Cure Wounds）(1级)
- 神力（Div ne Strength）(1级)
- 驱散不死生物（Turn Undead）(1级)

“金手”伯拉朵尔 矮人族游荡者
[illegible]

伯拉朵尔是一名赏金猎人 他四海游走的惟 目的就是为了财富。粗口 贪婪和沉默寡言是他不愿意提及的过去 他的族名更是他严格保守的秘密。“金手”这个绰号就是来自于关于他贪财的传言。伯拉朵尔是一名弓弩好手，他的“猎宝”技能使他能比其他人获得更多的金钱，和其他矮人族人一样 对爆炸物有着强烈的兴趣。若没有经过训练 他无法装备中型或重型护甲。

初始装备
- 劣质短剑（Shoddy Short Sword）
- 劣质弓弩（Shoddy Crossbow）
- 布靴（Cloth Boots）
- 布手套（Cloth Bracers）

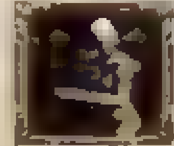
初始魔法与技能
- 擅长盔甲（Armor Profiency）(1级)
- 掠夺（Ransack）(1级)

“赤熊”杜恩 人族野蛮人
Dorn Redbear, Human Barba[illegible]

杜恩是一名来自西部中心地带游民部落的大块头 他生性开朗并且对探索未知充满兴趣。他为了荣誉而去冒险并为能够畅饮烧酒和获得女性之爱而兴奋地发抖。由于他拥有许多强力特殊攻击而使他的近战格斗术异常出色。作为一名野蛮人 他有着敏捷的脚步和在战斗中发狂的技能 如果没有经过训练的话是无法装备重型护甲的。

初始装备
- 劣质手斧（Shoddy Handaxe）(主要武器)
- 劣质短剑（Shoddy Short Sword）(副手武器)
- 布靴（Cloth Boots）
- 布手套（Cloth Bracers）

初始魔法与技能
- 擅长盔甲（Armor Profiency）(1级)
- 野蛮人狂暴（Barbarian Rage）(1级)
- 疾跑（Sprint）(1级)

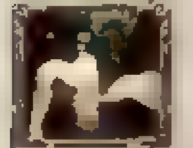


“Uoswiir”*海德拉 暗黑精灵族武僧
[illegible]

当海德拉的家族遭到其他贵族袭击的时候她逃离了魔索布莱城（Menzoberranzan）。她被交织在一起的刚强荣誉感和沸腾的憎恶驱使着踏上了重新磨炼她那已然颓废技能的冒险之路——这一切都是为了她能带着血腥胜利地回归 而乌露阿——她同父异母的妹妹——正在博德之门等待着她的到来。作为一名僧侣 海德拉有着迅猛的格斗技能 并且还能学会多种多样不同属性的攻击方式和特殊技能。如果没有经过训练 她无法装备盾及中 重型护甲 也不能使用重武器。

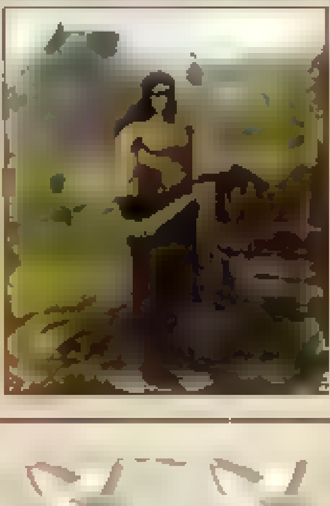
初始装备
- 布靴（Cloth Boots）
- 布手套（Cloth Bracers）

初始魔法与技能
- 擅长盔甲（Armor Profiency）(1级)
- 疾跑（Sprint）(1级)
- 徒手格斗（Unarmed Combat）(1级)



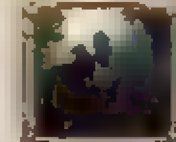
“Auondril”*耶苏苒，月精灵族巫师
Ysuran Auondril, Moon Elf Necromancer

沉默寡言外型神秘的耶苏苒手持一本黑书 身着灰色斗篷，致力于他所推崇的黑色死亡魔法。但是关于他的过去甚至包括名字的来历他都无法回忆起 这使他十分困扰。他来到博德之门想从博学的圣人欧姆杜伊尔（Omdu ）那里得到答案 却发现这个伟大的港口城市正处于麻烦的困扰之中。耶苏苒擅长投掷术，虽然他的力量不是很强 但是仍然可以给予敌人强力一击。作为一名巫师他可以使用召唤魔法，并且擅长使用可以创造、修改和摧毁生命体的魔法，但不能使用类似火球术或闪电术的魔法。未经训练，他无法装备任何护甲，也无法使用重武器及弓弩。



初始装备
- 匕首（Dagger）
- 布靴（Cloth Boots）
- 布手套（Cloth Bracers）

初始魔法与技能
- 摄取生命（Life Drain）(1级)
- 防护罩（Shield）(1级)



“Du' Urden”*崔兹特 暗黑精灵族巡林客
[illegible]

作为游戏中的隐藏人物，各方面自然是相当强的。他的初始级别就是16级 手持两把攻击力分别为48～84的冰之刃和60～108的闪光刃，令人望而生畏。而暗黑精灵族特有的能力也令其无坚不摧。他可以装备各种装备和武器 是游戏中实力最强的人物！

初始装备
- 冰之刃（Icingdeath）
- 闪光刃（Twinkle）
- 锁链盔甲（Chainmail）

初始魔法与技能
- 擅长盔甲（Armor Profiency）(3级)
- 死亡之息（Death Blow）(5级)
- 精通重击（Improved Critical）(5级)

“Entreri”*阿特米斯 人族刺客
Artem s Entreri Human Assassin

游戏中的另一名终极隐藏人物，实力与崔兹特相比毫不逊色。与前者一样，初始级别就是16级，而两把攻击力分别为57～105的冥界之爪和48～84的护身匕首与前者也是不相上下。作为一名人族刺客 其迅猛的攻击方式让敌人闻风丧胆。他虽然无法装备重型装备和武器，但仍然是非常厉害的角色！

初始装备：
- 冥界之爪（Charon's Claw）
- 护身匕首（Defending Dagger）
- 雷电皮甲（Leather Armor of Thunder）

初始魔法与技能
- 护甲承重（Armor Profiency）(1级)
- 死亡之息（Death Blow）(5级)
- 致命一击（Improved Critical）(5级)

注：以上带*号的属未确定译名。部分装备、魔法和技能译名并非官方翻译，敬请留意。

详尽的角色系统解读和无敌秘技

角色系统详解

在游戏中按选择键，可以调出角色系统菜单，屏幕右边是人物图像，屏幕左边的菜单中包含以下部分：

承重力：

这里表示角色所能背负的装备和物品。在这个方框中，左边的数值表示你现在所背负物品的现在值，右边表示角色所能背负物品的最大值。角色无法背负超过这个数值的物品。这个数值的最大值可以通过增加耐久力来提升。

金钱总数：

这里表示你所拥有的金钱总数。这个数值当然是无限的。

武器栏：

这里显示的是你所拥有的武器。绿色的表示你现在装备的主要武器，按×键来装备或者卸下主要武器；灰色的表示你装备的副手武器，按L1键来装备或者卸下副手武器；按△键可以扔下武器。

防具栏：

这里可以查看你拥有的各种装备和防具。主要包括盾（shields）、头盔（helmets）、盔甲（chest armor）、手套（gloves）或护腕（bracers）、绑腿（leggings）和鞋子（boots）。装备和卸下防具的方法和武器一样。

药剂栏：

这里包括这种回复药品和魔力药水。其中回复药品包括HP回复药（Healing Potions）、MP回复药（Rejuvenation Potions）和召回药水（Recall Potions），前两种分小、中、大（Lesser，Normal and Extra）三种类型，召回药水的作用是当你处于危险之中时按开始键选择RECALL然后就可以迅速安全地回到博得之门，再次使用召回药水就会回到前一个地点。

状态栏：

这里显示的是角色的各种状态，详细列表如下：

经验值（Experience）

在杀死怪物或者完成任务的时候就可以获得经验值。当双人游戏的时候，杀死怪物的经验值会平均分配，而完成任务的经验值会全部获得。

下一个级别（Next Level）

要达到下一个级别所需要的经验值。

生命值（Health）：

左边的数值是你现在的生命值，右边的数值是你的生命值上限。当左边的数值降为0的时候，角色死亡。可以使用HP回复药来回复生命值。生命值上限可以通过升级或装备强力道具来提升。

魔法值（Energy）

左边的数值是你现在的魔法值，右边的数值是你的魔法值上限。当左边的数值降为0的时候，角色就无法使用魔法。可以使用MP回复药来回复魔法值。魔法值上限可以通过升级或装备强力道具来提升

防护（Armor）

这个数值表示角色的防护级别。数值越高，角色的防御力越强。通过升级和装备强力护具或者增加灵敏度和回避度来提升这个数值。

命中率（Base Attack）：

这个数值表示角色在战斗中击中敌人的几率。数值越高，击中的几率也就越高。升级、提高力量、装备强力武器和使用技能可以增加这个数值。

伤害（Damage）：

这个数值表示角色在成功击中敌人的时候对其所造成的伤害。数值越高，所造成的伤害越大。升级、提高力量、装备强力武器和使用技能可以增加这个数值。

（注　以下数值在每升4级的时候可以获得特别点数来提升　例如4级、8级　12级等）

力量（Strength）

这个数值表示了角色的力量。数值越高，角色的命中率和对敌人所造成的伤害越大，并且所能背负的物品也就越多。

灵敏（Dexterity）

这个数值表示了角色的手眼协调程度、敏捷、反应和平衡度。数值越高，角色使用弓弩等武器命中敌人的几率就越高，而且还可以提高防护级别

体质（Constitution）

这个数值决定了角色的体力和耐力。数值越高，角色的HP就越高，而且自动回复HP的速度就越快。

智力（Intelligence）

这个数值决定了角色的学习能力和思考能力。数值越高，MP就回复得越快，并且每次升级时所获得的MP数值就越多。

智慧（Wisdom）

这个数值决定了角色的意志力、判断力、感知力和直觉。数值越高，角色在杀死怪物和完成任务的时候所获得的经验值就越多。

魅力（Charisma）

这个数值表示了角色的个人能力、说服力、吸引力和魅力。数值越高，在商店或商人那里买到劣质道具或低等道具的几率就越低。

任务栏：

这里显示了你需要完成的任务列表，黄色的表示正在执行的任务，白色的是任务解说。

技能栏：

这里显示了角色所拥有的技能和可以提升的级别。每次升级的时候会获得一个点数来提升或者获得新的技能。

游戏秘技

快速升级与获得金钱

游戏中同时按住L1键＋R1键＋□键＋△键＋○键＋×键不放，然后按L2键。角色立即升到第10级，并获得45个技能点数和50000金钱。每次进入游戏只能使用一次，若想再次使用必须存档再读档。如果后期等级数较高，则千万不要使用（无论是1P还是2P），否则人物立刻回到10级。这个密技比较妥善的用法是在游戏初期就利用存档读档反复使用赚取技能点数，将所有技能加满，这样游戏起来就比较轻松。

跳关与无敌

游戏中同时按住L1键＋R1键＋□键＋△键＋○键＋×键不放，然后按开始键。在出现的特别选单中，LEVEL WARP可以选择任意关卡前进，将不受伤害（Invulnerablity）的选项设置为ON则角色进入无敌状态，（注：在无敌状态下若不慎跌入深渊，则会造成游戏卡死。）

开启隐藏模式和隐藏人物

以任意难度通关一次便会出现终极难度（Extreme Mode），并可以选择崔兹特（Drizzt Do Urden）进行游戏。使用崔兹特在终极难度通关后出现另一个隐藏人物阿特米斯（Artemis Entreri）。

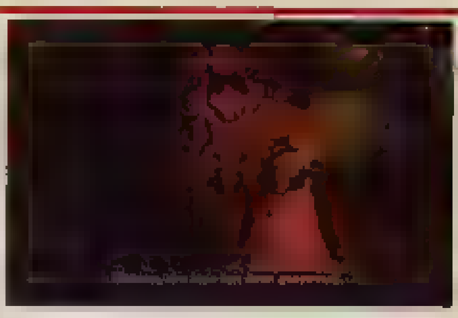
小彩蛋

在游戏读盘的时候，使用右摇杆可以控制LOADING字样上的火苗方向。而LOADING字样上方的文字则是游戏的小提示，对攻关很有帮助，有时也会了解到一些有趣的信息，知道这个游戏花了多长时间制作吗？100000人工时！

主线流程攻略

以下流程只列出对进度推进有帮助的任务，另有众多支线任务请玩家自行探索。

与商队保镖吉爱拉（Keaira）交谈后向东前进进入卷皮森林（Trollbark Forest），沿着道路找到赤芳族的巢穴（Red Fang Goblin Lair）。找到门匙（Gate Key）打开通路大门，然后再找到牢房钥匙（Cell Key）并解救出6名人质。进入怒齿宝库（Bile tooth's Treasury），杀死大蜘蛛后获得能够打开宝库的钥匙，并在宝库深处找到商队的主人兰妲拉（Randalla），将她解救出来。来到岔路村庄（Wayfork Village）后解救出村庄中的村民（共9名），并将岔路村庄旅馆从小妖手中夺回来。然后护送兰妲拉去博德之门。

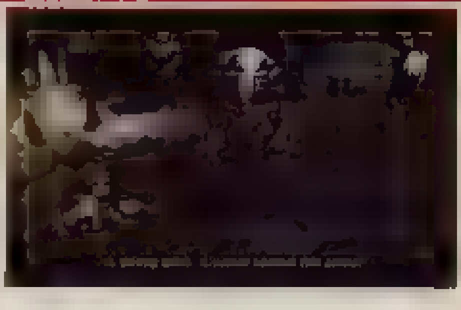


第一章从博德之门开始，在紫木酒馆（Purple Wyrm Inn & Tavern）与兰妲拉对话后，前往血潭古堡（Bloodmire Manor）调查并解救被困的仆人（共5人），途中注意搜集齐5份乐谱碎片，然后回到一楼入口处弹钢琴，通过打开的隐藏入口进入露维亚的实验室（Luvia's Laboratory），第一层的看守者是一头双头恶犬，第二层的看守者是两名巨人，在第二层遇到了古堡的主人露维亚（Luvia Bloodmire），这名真正的凶手却逃跑了，而且还打开了毒气开关，赶紧在毒气弥漫之前跑回博德之门吧。回到紫木酒馆后再与兰妲拉对话，被告知去荣誉之手仓库（Hands of Glory's Warehouse）的隐蔽处解救被绑架的受害者。回来博德之门后与防卫队长交谈获得去斗篷森林剿灭隐藏着的赤芳族掠夺者基地的任务，进入基地内部后在深处发现赤色皇后的老巢，冲进去杀死看守的红甲骑士，从她逃走的逃跑通道（Escape Passage）进入火风地窖（Firewind Cellar），刚刚找到亚罗嘉西亚（Lady Arogazia）就掉进她所设的陷阱，来到了火风地牢（Firewind Dungeon），一路杀到（Catacomb）后就可以进入火风城堡（Firewind Manor），遇到变身为火龙的亚罗嘉西亚，逃出火风城堡后任务完成。再次回到紫木酒馆后与兰妲拉对话后进入第二章。

第二章从仓库开始（Hands of Glory's Warehouse），与隔壁房间的杰莱克对话，他要你帮他从莱兰之屋（Lyran's Hold）取回雷珠（Orb of Thunder），进入到莱兰之屋后在二楼书房找到他，却发觉任何攻击都是无效的，只好前进到莱兰地窖（Lyran's Cellar），打破里面所有的罐子就能消灭他了，之后去莱兰的天文台（Lyran's Observatory），消灭掉出现的蜥蜴人斯雷瓦斯（Sleyvas）就完成任务了。

回到仓库领取奖赏的同时又接到新的任务，去铁锤大厅（Halls of Hammer）为杰莱克拿取八面翡翠（Jade Octahedron）。进入到铁锤大厅后一路杀到第三层，杀死看守的三头龙奇美拉（Chimera）便可以取得八面翡翠。

拿着八面翡翠去杰莱克那里领赏，又取得了新的任务　去龙枪城堡（Dragonspear Castle）下面拿永恒火焰之盆（Brazier of Eternal Flame）给他。来到龙枪城堡后，在妖怪的“陪伴”下一直进入到龙枪地穴（Dragonspear Cavern），找到阿查罗德之穴（Ulchalothe Lair），杀死BOSS之后就可以拿着永恒火焰之盆回到杰莱克。



结果他又要你去帮他找一个海之坛（Oceanic Urn），只好去到海穴（Sea Cave），杀死克里斯船长（Captain Khoris）之后没有发现海之坛，只好继续向海神殿（Sea Temple）进发，在下层杀死掌管神殿的狄布陀普特（Dibtoipt），顺利取得海之坛，兴匆匆地跑去博德之门找杰莱克邀赏，结果刚进城就发现小偷偷走了海之坛，只好去找杰莱克认错，杰莱克告知去山之巅（Hill's Edge）找找看，果然在那里发现了小偷。夺回海之坛之后就可以进入第三章了。

去奥姆敦尔的家去（Omduil's Manor）找杰莱克，这次又要为找到自然界的四大基本元素——风、土、火、水，分别在风世界（Air）、土世界（Earth）、火世界（Fire）和水世界（Water）去寻找。

风世界在天上，道路很窄，注意不要被风吹下去，不要被石头砸下去，不要自己跳下去··　尽头处找到了守卫这个世界的“毁灭之翼”哈达扎尔（Habdazar Doomwing），杀死它之后就可以点燃风元素基石。

土世界中最烦人的就是一种会偷你装备的蝎子，惹不起咱还躲不起吗？推荐一个比较BT的办法就是卸下所有的武器和装备，一路跑到关底吧……这里的BOSS是曾在血潭古堡中遇到过的古堡女主人，这个BOSS比较菜，杀死她以后就可以点燃土元素基石了。

火世界处在炎狱之中，千万不要走到岩浆里面去了。敌人比较难缠，在火世界的尽头找到了赤色皇后变成的火龙，这是目前为之最难缠的BOSS，所有近身攻击都会被她弹开，需要十足的耐心和十足的药瓶···击败她之后就可以点燃火元素基石。

水世界自然是处在水下啦，注意别掉到洞窟下面去了，路上尽量避免被敌人围攻，在尽头处找到了海洋女巫艾璐德拉（Iludra），她本身只会躲在远处使用魔法攻击，但是她饲养的一头大章鱼却十分头疼，经过漫长地纠缠，水元素基石仍然被成功地点燃了。

回到奥姆敦尔的家之后发生剧情，然后进入第四章。

这一次有杰莱克和卡愍（Jherek and Kharne）陪伴在冒险路程上，“三剑客”杀入了骷髅亡谷。杀死了看门的夜行者（Nightwalker）之后进入了苍夜要塞。先来到苍夜要塞地牢（The Keep of Pale Night Dungeons），打开地牢的门后救出了前作的三名英雄　范恩、柯隆里奇和阿德丽安娜。之后向上前进到要塞二楼，杰莱克留守在楼梯处断后。在二楼找到莫多克的圣堂（Mordoc's Sanctuary）与之决战。莫多克·瑟兰米尔（Mordoc Selanmere）战败后，逃到了玛瑙黑塔，并使用魔法将博德之门变成了莫多克之门（Mordoc's Gate）。

回到莫多克之门，这里已经变成了人间地狱，找到兰妲拉之后，与其一同前往玛瑙黑塔摧毁莫多克的计划。谁知在进入黑塔之前，兰妲拉却被莫多克吸去了心智，变成了莫多克的手下，击败她之后就可以进入玛瑙黑塔了。

从一楼杀到顶楼，遇到了莫多克的走狗桑哈斯特（Xanhast），与他的战斗非常艰苦，因为他会自动回复体力，不过仍然败在了我们英雄的手下。

最终的决战终于到来了，这次的莫多克实力更强，不但会大量回复体力，还会召唤出影子骑士来做肉盾，与他战斗会非常消耗体力，胜利就在眼前，怒吼吧　英雄

可能是由于《星海3DC》的战斗过于优秀，让很多玩家对它的剧情有所忽略，于是想将这款游戏的经典之处再现。游戏剧情可谓峰回路转，甚至当你玩到剧情最高潮时，会有“被骗”了的感觉……在此申明一下，这篇文章不是攻略，而是一个剧情。另外，希望大家对《星海3DC》的剧情写来自己的感受，毕竟在战斗爽快之余我们也不能忽视优秀的剧本。

星之海洋3 导演剪辑版	SQUARE ENIX/tri-Ace	RPG
PS2	2004年1月22日	日版
	至少175KB	
对应PS2专用记忆卡	推荐玩家年龄	全年龄

引子

宇宙历366年，邪恶的十贤者引发了世界崩坏的危机，但被12位英雄所阻止。

宇宙历772年，银河联邦迎来了黄金时代，他们获得了宇宙中的强大力量。在这一领域中，银河联邦拥有压倒性的支配力，在探索了三分之一的银河之后，为了寻求更强大的力量，银河联邦继续在银河中搜寻着。

海达4号星，这颗位于欧区×海达星系的四号行星，除了氩的含量稍微有点多以外，其大气构成与地球大气有着惊人的相似。地轴的倾斜为34.6度，恒星距离为1.4天文单位，重力为0.9g。由于其美丽的自然风景与没有危险性的生物存在，所以被认为是保养静地，而现在这片净土正遭受着前所未有的劫难。高热的光束在天空飞舞，接触到的棕榈树瞬间就变成了焦炭。空中，阿鲁迪奥的红色战舰就像巨大的死神，将死亡宣告给这颗美丽的星球。

菲特·莱茵哥德，这名19岁的大学生的愉快假期就这样毁了，原以为与父母和青梅竹马的索菲娅来这里好好享受一番阳光大餐，但现在计划看来是无法完成了。再加上刚认识的舞女苏芙蕾·柯赛蒂，说起这名小舞女菲特只有苦笑，除了把他当成借钱的之外，还非要在菲特的衣服上签上自己的名字，而且还在上面画了一个奇形怪状的脸，而且她还说这是她的初次签名，如果将来她有名了，这个签名就值钱了。但菲特现在根本就无法顾及这么多，他还是将精力放在了寻找父母上面。

“父亲、母亲！你们还好吧？”看到父母还安全地站到自己面前，菲特长长地吁了一口气，“这是怎么回事？是阿鲁迪奥的攻击？”

“果然是这样……”父亲略有所思地看着菲特的脸，但敌人的快速突入并不能让父子说更多关怀的话语，为了让自己的儿子逃走，菲特的父亲——罗奇西·莱茵哥德博士与妻子凉子·莱茵哥德留了下来。

“你赶快带索菲娅走，不要担心我们，过会儿我们也会去避难设施的。”这是罗奇西博士给菲特说的最后一句话，而当菲特再次见到他时却不知已是多久之后……而从新闻那里得到的消息来看，前一段时间进行袭击的是邦登，而现在他们再次对输送舰进行袭击。菲特不得不再次逃亡，而这次由于乘坐的是单人小型救生艇，所以不得不与索菲娅分开，而之后是否能再见，那就只有听天由命了。

未知的星球

冤加德3号星，属于未开发行星，根据《未开发行星保护条约》，不能将高科技的技术传授给这些低文明的行星，以免改变他们的历史。现在菲特所处的状况非常糟糕，他目前正处于一个森里的深处，而探测器已经探测到周围有危险的生物出没，而最关键的是失去了索菲娅的联系，但好在不久之后又发现了人类的村落，所以菲特决定在天还没黑之前就赶往那里。

“根据这颗星球的文明程度，以刀剑作为武器是最好的方法，这样也不会违反《未开发行星保护条约》”对于《未开发行星保护条约》菲特是完全遵守的，而且似乎达到了一种偏执的地步。

经过长时间的步行之旅，菲特终于体力不支倒在了地上……

“这，这是哪里……怎么会有这么多火？啊！那是父亲和母亲！那是索菲娅！不要！不要开枪！啊！”菲特惊叫着从床上弹起来。

门打开了，一个小女孩抱着一盆水走了进来，令人觉得惊讶的是他那尖尖的耳朵，菲特这才真正意识到自己并不在自己的星球上。

“你好了？刚才真危险。”一名看上去很聪明的少年站在菲特的面前，同那位少女一样，少年的耳朵也是那种尖尖的长耳。少年名叫诺基亚，少女名叫米娜，但菲特最感兴趣的还是少年提到的一个诺顿的人。因为如诺基亚所描述，这个叫诺顿的人的外貌跟自己属于同一种族。

“那是什么，米娜？”身体已经能够自由活动的菲特走下床，看到米娜正聚精会神地盯着一个有些破旧的八音盒。

“这是米娜的宝物，是我生日的时候爸爸送给我的。”谈到八音盒，米娜的脸上露出幸福的表情。

“这个八音盒据说是母亲家的传家之宝，是我们的父母留给我们的惟一东西。”诺基亚接着说道。

不过这个八音盒看上去已经坏了，但如果用救生船应该可以合成出相应的零件，这个应该不会违反《未开发行星保护条约》吧，一想到这菲特决定帮这对兄妹一个个小小的忙，他决定帮他们修好这个具有特殊纪念意义的八音盒，也算是报答他们的救命之恩吧。

但是，当菲特走回原来救生船的降落地点时，发现已经遭到了严重的损坏。如果是这个星球的人应该不知道救生船为何物，也不会毁坏它。看来有跟自己一样不属于这个世界的人来到了这个未开发行星，而这个人很有可能就是诺基亚兄妹所说的诺顿。

“哎？怎么没有看到诺基亚？”一大早起床的菲特发现诺基亚不在房间。

“不知道，我起来的时候就看不到哥哥，哥哥也消失了，跟爸爸妈妈一样……”米娜的话中已经带有哭腔，菲特连忙安慰了一下她立即就出发了，凭他的经验，说不定这一切与那个诺顿有关。

菲特来到阿法遗迹，在这里碰到三个自以为是的小混混，不过凭借菲特的战斗经验这几个杂鱼很快就被打扑在地，与此同时还得到一个好消息——果然与自己开始想的一样，诺基亚被那个诺顿抓住了。来到地下的隐藏房间，首先映入菲特眼帘的并不是石砖垒起的房屋，这间地下房屋到处充斥着未来的气息，电脑设备应有尽有，看来是有一个发达文明行星的人来到这里了。

进入秘密房间后果然看到了被关起来的诺基亚，菲特牺牲了通信器将牢门打开将诺基亚救了出来，但就在这个时候诺顿却出现在了菲特的面前。这个落到这个星球的家伙妄图将这个星球变为自己的监狱，愤怒的菲特怒视着诺顿，他自己也许并没察觉到有几束光束[illegible]

“哎呀，原来在这里。”突入其来的第三者让在场的两人吃了一惊，“中途信号断了我还以为发生了什么呢，要不是发出叮叮当当的声音我还找不到咧。”

一名身材高达、肌肉结实的金发男人走从门外走了进来，一身紧身皮衣完美表现了他那男性肌肉的优美曲线，棱角分明的脸显出这名男子非比寻常的英气。

“你是银河联邦的家伙？”诺顿质问道。

“我叫克里夫·法塔，所属组织为夸克，克劳斯特罗人。”男人报上了自己的名字。

“克劳斯特罗人！”诺顿对男人的出身有些吃惊，毕竟他也对该星球的人拥有优秀身体素质，以及高超的近身格斗术闻名的传闻有所耳闻。

“喂，我要带这个叫菲特的地球人回去，你没意见吧？”

“哎？”对于克里夫知道自己的名字，菲特愣了一下。不过就在菲特发愣的时候克里夫已经以迅雷不及掩耳之势将诺顿撂倒在地，而他也说了是他们组织的老大叫他来找菲特的，并且他还告诉菲特，菲特的父亲其实被邦登抓走了而菲特的母亲已经安全回到第8深宇宙基地，但对于索菲娅的下落他还不是很清楚。

“为什么你对我的事了解得这么清楚？”菲特质问道。

“也不是知道很多，对了，你知道你父亲罗奇西博士在从事什么研究吗？”克里夫反问道。

“不是纹章遗传因子学吗？我父亲是这个领域的权威，你知道也不奇怪。”

“是吗，连纹章遗传因子学，那19年前…… 算了，现在不是说这种话的时候。”克里夫发现自己说漏嘴了连忙收口，但菲特并没有在意他所说的内容，“这样不好吗？反正你是要出这个星球的，跟着我你就会明白一切，而且你也会跟你父亲见面。”

“如果我相信你所说的，父亲不是被邦登抓走了吗，怎么才能见到他？”菲特问道。

“当然是我们夸克去救他出来了咯。”

“为什么反银河联邦组织会去救我父亲？”

“那个…… 有很多原因啦……管他这些芝麻绿豆干嘛。怎么样？来，还是不来，任你选择。”

不过在走之前菲特还有事要办，当他将诺基亚抱回家并帮他们兄妹修好了八音盒之后，他趁着兄妹两已经熟睡之际悄悄地离开。

新的旅程

坐上飞船的菲特感到一种久违的感觉，但当他看到那位名叫米拉吉·科斯特的美貌技师时不禁惊叹对方那凹凸有致的身材与金色的头发，也许克劳斯特罗人是天生适合金发吧。

“喂，是不是被米拉吉迷住了？虽然她看上去那么文静不过毕竟是克劳斯特罗人，如果有什么歹念可是会吃苦头的哦。”克里夫一脸坏笑。

“没、没、没那回事！”菲特的脸一下子红起来，他急忙转换话题，“对了，到夸克首领的地点要多少时间？”

“不要慌，马上就能看到了，离合流地点还有3个小时吧。OK，我去洗个澡先。”

“克里夫，可惜有点遗憾，现在可不行。”米拉吉温柔

©2004 tri-Ace Inc./SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved

地说道。

“为什么？”

“前方的重力空间发生异常，为了回避异常情况，我们必须从重力跳跃空间脱出。”

很快，空间异常发生的原因辨明了，原来是有敌舰进行袭击，虽然在躲过进攻成功进行空间跳跃后但离合流地点已经有很远一段距离了，而且机械也在瞬间发生异常状态。

“现在我们已经在艾利科尔2号星的引力圈内。”米拉吉及时报告目前所处的状况。现在要做的只能是尽量安全着陆然后等待救援。

降落在艾利科尔2号星的飞船很快就引来了众人围观，但如果现在出去势必会与未开发行星的原住民进行接触，那么一定会引起重大的问题。但不出去也不行，总不能待在飞船里饿死吧，所以三人决定克里夫和菲特先出去，而米拉吉伺机逃走。

菲特和克里夫一出飞船就被几名卫兵团团围住。菲特看了看他们的打扮发现这些人的文明发展还处于地球上17世纪左右。

飞船的降落在王城内引起了一场重大的骚动，国王阿里古利夫13世立即召集手下的大臣将军召开紧急会议，风雷团团长沃尔塔、疾风团团长博克斯以及漆黑团团长阿鲁贝鲁各抒己见，针对菲特一行是否是敌国西哈兹的人还是另有他人进行着激烈的争吵。与此同时菲特正吊在牢房里接受讯问官的审问，没想到以前只是在书本上看到的刑具如今就摆在自己面前，菲特只有露出一丝苦笑。

“说！你们乘坐的是不是西哈兹的的新兵器！”皮鞭无情地抽打在菲特的肌肤上，由于浸泡了盐水，抽打在翻起血肉的地方就更加疼痛，虽然看不到讯问官的脸，但从他粗重的喘息声以及越来越重的劲道可以感到讯问官也是越来越兴奋。

“我　不　知　道　。”菲特强忍着疼痛，但讯问官鞭打的力量越来越重，鞭笞的频率也越来越快，菲特一下子就昏死了过去。

醒来的菲特感到自己的骨头快要散架了，而克里夫看起来还若无其事地在牢房中走来走去，菲特将讯问官的话告诉了克里夫，看来他们是把自己当成那个什么西哈兹王国的间谍了。

大凡在这种情况下总会有人来拯救我们的主角，要么是帅哥要么是美女，既然上次碰上的是克里夫这位猛男，那么接下来想必该是位美女了吧。果然，克里夫已经察觉到空气中的动向，一位红发劲装女子已经出现在了牢门的外面，而狱卒不知什么时候已经倒在了她的脚下。

“你们两个有两个选择，一是答应我所说的，那么就放你们出来；另一个是不答应我所说的，就在这里等死。”红发女性冷冷地说道，她的话听起来比外面的大雪还要让人心寒，但她那独特的嗓音却增添了这位女子的另一种魅力。

赤发女性很干脆地表明身分和目的，她就是讯问官口中所说的西哈兹王国的人，而她的目的就是要求菲特答应与她合作尽快结束与阿里古利夫的战争。但这显然违背了《未开发行星保护条约》，所以菲特还是有所顾虑，但克里夫可不管这么多立即就答应了下来，因为按照他的理论，反正这两个国家都会提出要提供帮助，所以与其跟着这帮满身汗臭的男人不如跟一个绝色美女来得划算。

交易达成，红发女子叫两人退后，她将手放在牢门锁上，忽然手中发出了耀眼的光芒，一瞬间就将牢门打开了。

“关于我们的合作，如果你们想逃那可没门儿，如果你们胆敢那么做，我就杀了你们！不过你说是美女我还是谢谢你。我叫奈露·赛尔兹，圣王国西哈兹的密探。”

克里夫说自己是从东方的一个技术力很强的小国来的这立即引起了奈露的兴趣，东方大陆古里登，那里是这个世界上知名的技术国度，看到菲特乘坐的飞船，奈露也没再怀疑。接下来的就是从监狱中脱出了。

虽然菲特还是对于《未开发行星保护条约》有所顾虑，但现在不是说这种话的时候，在城门外早已有一辆马车等着他们。驾驶马车的都是两位美女，一位名叫泰内布而另一位叫法琳。不过这两名少女一个穿得比一个暴露，在这大雪纷飞的地方居然穿得那么少，要不是训练有素就是天生如此，不过不管怎么样这都正中克里夫下怀，能够同时与二位美女一起通行简直就像在天堂一般。

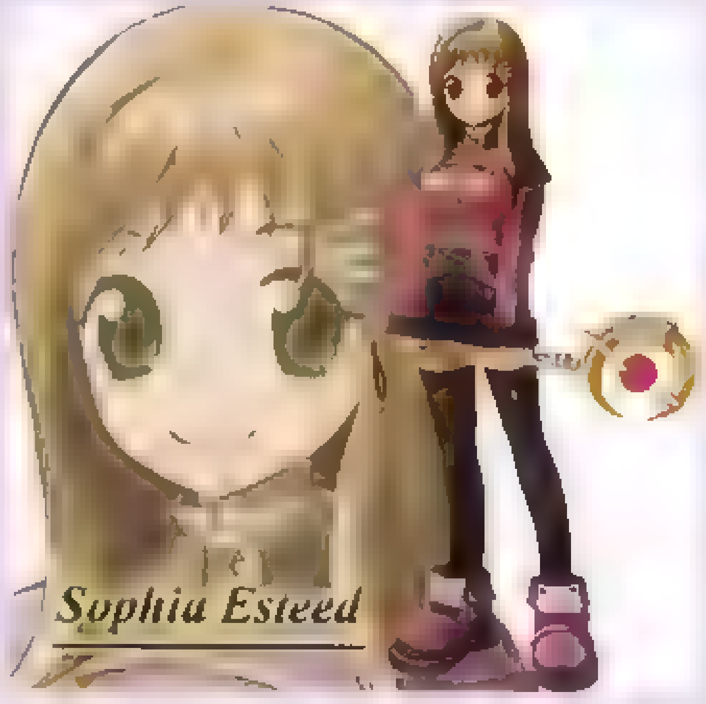
奈露简单介绍了一下目前两个国家的处境。奈露所在的西哈兹神圣王国是以信奉父神阿贝利斯的宗教王国，而阿里格利夫则是实力强大的军事王国，阿里格利夫深处极寒之地资源相对匮乏，而西哈兹王国则拥有肥沃的土壤，因此为了夺取资源，阿里格利夫王国发动了侵略战争。阿里格利夫王国军事力量强大，所以目前处于优势所以西哈兹王国急需能制造强力兵器的技术师。

就制造兵器而言，菲特与奈露发生争执，就在两人争执之际，法琳发现阿里格利夫王国已经派出了疾风团追了上来。

法琳和泰内布决定自己引开疾风团，而让奈露他们赶快去加尔萨亚。

“怎么回事……”菲特又感到自己的头在阵阵发疼了，自从来到这个星球之后，这个种疼痛一直都困扰着他，但他始终认为这不过是休息不好而带来的负面效果。

加尔萨亚是这次的目的地，但就在刚到城镇不久奈露就与城中的部下见了面，看来是有什么事情发生了。不过奈露并没有说什么，第二天继续出发终于在太阳下山之前赶到了河岸之村阿里亚斯，到了这里就已经进入西哈兹的境内了。奈露将菲特与克里夫引见给了当地的指挥官库雷娅，西哈兹果然是个女性施术师多的地方，这位库雷娅指挥官相貌娇好，可以说是人间极品。



第二天并没有看到奈露，不出所料，泰内布和法琳是被阿里格利夫的人抓走了，而奈露应约去了加尔萨亚的修炼场。

“那个愚蠢的女人！”克里夫锤了一下手掌。

“事不宜迟，我们还是赶快去吧！”

果然，在加尔萨亚修炼场找到了奈露，这女人果然是来救人了，但她这样独自钱来未免也太鲁莽了吧。不过还好有惊无险，还比较顺利地救下了法琳和泰内布，不过接下来登场的这位人物着实让菲特几人吃了一惊，俨然是漆黑骑士团的团长阿鲁贝鲁。

“不错嘛，潜力还挺高的，不过还是太嫩了。”阿鲁贝鲁轻蔑地笑道，“跟已经疲惫的你们交手胜负显而易见，笨蛋，我可不会打这种胜负已分的仗，我可没有打弱者的兴趣。笨蛋，你们还是滚回你们的国家去吧。”

阿鲁贝鲁放了菲特一行一马，接下来菲特继续向西哈兹王国的王都前进，在到达交易都市贝塔尼时，菲特遇上了他来到这个星球后最不能忘却的人。那个女孩子是个卖花的小女孩，她和索菲娅长得很像，连声音都是那么相似，惟一不像的就是她的身体相较索菲娅娇小，不时夹杂着一些咳嗽，可以看得出她是个身体赢弱的女孩。在这个可爱女孩的关怀下，菲特那有些阴郁的心情得到了些微好转。虽然相处时间很短，但这个女孩给菲特留下了深刻的印象，但他并不知道，将来他还会与这个女孩相遇并见证她那纯洁的爱情。第二天准备出发时，菲特忽然接到消息阿米娜在采花时晕倒了，地点就在达谷拉斯之森，事不宜迟菲特立即出发。达谷拉斯之森果然是个奇怪的森林，当然最奇怪的还是碰到了罗杰的这个小鬼，开始还装清纯，但被识破后马上原形毕露，至于看到像奈露这样的PLJJ就更不用说了，简直恨不得扑到她的胸脯上去。

在花丛中找到阿米娜之后菲特赶快将她带回去，在看到阿米娜因为战争失去双亲，连青梅竹马的朋友的没了消息，菲特决定暂时放下《未开发行星保护条约》而帮助西哈兹王国尽快结束战争。

终于来到了西哈兹的王城席兰德，在拜见了女王之后菲特就马不停蹄地进行兵器的强化工作。随着材料的尽数到位，兵器的强化也接近尾声。但阿米娜的到来让菲特吃了一惊，但当他知道阿米娜的青梅竹马的朋友就是施术兵器开发主席研究员时他非常高兴，终于，这对恋人又再一次相遇了。

神圣王国西哈兹与阿里格利夫王国的战斗打响了，到处都能听到士兵的厮杀声与惨叫声，也许只有战争才能体现人类最丑恶的一面吧。

高傲的博克斯骑在龙上用轻蔑的眼神看着菲特，但就在菲特与他交手没多久过后天空突然出现了一道强力的激光将博克斯烧得连一点灰都没剩下。

“那是……邦登……”菲特看着那熟悉的红色战舰的身体，就是那个东西，让自己失去了父母，也从此失去了好友的音讯。

迪奥还在战场指挥着战斗，他还是那么地渴望与阿米娜再次见面，但无情的炮火将他击飞，随即便昏死过去。阿里格利夫的龙骑兵已经没有再管西哈兹的军队，他们开始疯狂进攻邦登的战舰，但对于有着精良装备的邦登而言，这些龙骑兵的进攻无疑是搔痒。天空中落下的士兵的尸体与飞龙的尸体已经遍地都是。

“住手！住手！”菲特无助地喊着，但一切都是徒劳的。

“笨蛋！你想被抓吗？”克里夫恼羞成怒地拉住了菲特。

“被抓？那是什么意思？难道那帮家伙……邦登的目标是……是我？难道袭击海达也是因为我？我到底有什么价值，要这么多人为我牺牲，他们要的是什么！我到底……是什么！”

菲特的精神已经到达极限，忽然他的身体发生了巨大的变化，耀眼的光环环绕菲特的身体，巨大的能量从他的身体里释放出来，邦登的战舰一瞬间就消失在了这光芒之中。

当菲特醒来时他已经回到了圣王都席兰德，而他也不记得刚才发生了什么。忽然他想到了与阿米娜的约定，但是现在的迪奥已经奄奄一息，当菲特将阿米娜带到迪奥面前时，这对恋人在作了最后道别之后就双双离开了人世。这一切，使得菲特陷入了深深的自责中。

但这一切都因为邦登的首领玛莉娅的到来发生了一些细微的变化，她是银河联邦操纵遗传因子研究的生物兵器的产物，而她是试验体2号，菲特是1号试验体，玛莉娅所拥有的能力是改变物质的性质。

在向女王解释了一切之后，菲特决定利用西哈兹研制的雷之弓来对付邦登。王都的卡南神殿受到了袭击，袭击者正是邦登，而他们的目标就是卡南神殿里的SEPHIRA，而玛莉娅告诉菲特这个SEPHIRA其实是Out of-Place Artifacts（不属于这个世界的东西）。卡南神殿本身的构造就已经超越了这个星球的技术水平，就算是菲特、玛莉娅、米拉吉他们所在的星球也无法认知这种能量。既然是邦登那帮家伙，那就不需要圣王都的人作无谓的牺牲了。菲特决定亲自去阻止这件事情。

阻止了邦登夺取SEPHIRA之后，现在的当务之急就是如何对付邦登的下一次进攻，仅靠现在西哈兹的力量，是绝对不会有胜算的，毕竟文明发展的水平相差太远了。就目前而言，能够对付邦登的，只有雷之箭，但现在还未完成，而且即使完成射程问题也没有用。

“那就向阿里格利夫提出合作吧。”女王缓缓地说道。女王的这一决定顿时让整个谒见之间炸开了锅。

“如果要将兵器运往空中，那么我们就需要他们的力量，只要能借到他们的力量这就足够了。”女王的想法非常简单明了，但却是最实际的方法。接下来大家就开始分头行动，克里夫和奈露前往阿里格利夫王国将女王的信件交给国王，米拉吉帮忙准备雷之箭。而玛莉娅却拉住菲特将自己的身世告诉了菲特。她讲述她是如何失去了父母，如何引发了力量拯救了克里夫和米拉吉以及战舰上的所有人。而当她知道自己这种非人的力量后进行了大量调查，并在母亲曾经工作过的月球基地找到了纹章遗传因子试验的相关资料，也了解到她的母亲是莱茵哥德博士的助手，而就是这个时候，她也知道原来还有一个人跟自己是一样，那个人就是菲特。

很快地，奈露和克里夫就带来了国王的回信，国王要求女王前往莫泽尔的古代遗迹，看来这是对女王的考验。虽然身为女王，但她欣然接受这次严峻的考验。而在途中，菲特他们再次碰到了那个臭屁的小鬼——罗杰。

和谈的进行是成功的，但就目前阿里格利夫王国目前的飞空龙是不能搬运那么巨大的雷之箭的，但阿里格利夫却提供了一个相当重要的情报，那就是在乌鲁扎的熔岩洞里面有一个能够搬动巨大雷之箭的生物，但要去拿就必须让阿鲁贝鲁跟着一起去。昔日的漆黑团团长现在锁在王城地下，虽然以前曾经是敌人，但现在因为相同的目的又走在了一起，这也许是所谓的造化弄人吧。

乌鲁扎的熔岩洞，菲特终于见到了这个阿里格利夫王所说的巨大生物。威严的红龙高高在上地俯视着人类这些低等的生物。

“是谁妨碍了我的好梦？”红龙显得很不高兴。

“我是西哈兹的密探奈露·赛尔法，我这次来是有事请求侯爵阁下。”

“巫女之国的人？什么事说吧！”

“现在有巨大的力量威胁到这片大地，为了对抗这个威胁，我们需要阁下的力量。我希望能将我国开发的施术

兵器架在阁下的身体上对抗那个邪恶力量。”

“愚蠢的人类，居然让我的身体背上人类制造的东西？开什么玩笑！”龙显然愤怒了，本来他就是耐着性子听这些低等的人把话说完，没想到是要让自己当搬运工，龙那高傲的自尊显然受到了严重的侮辱。

“奈露，看来这家伙是要尝到苦头才会听话的。”克里夫已经不想听这头龙唧唧歪歪，直接用力量把它征服就行了

侯爵龙最后还是被菲特征服了，而架上雷之箭的侯爵龙成为了最强的武器。空中激战一触即发，随着侯爵龙的升空，战斗拉开了序幕，雷之箭虽然没有激光那么强劲，但在数发雷之箭的集中攻击下邦登的战舰也有些不支。但正在这个时候奇异的事情发生了，空中突如其来了能量强劲的光束，瞬间就将邦登的战舰击落，其力量之强是前所未有的。这些能量光束已经达到了CLASS3.2，即使是目前联邦最精锐的舰队创世之炮也只有CLASS2的水平。而接下来的消息可以用震惊来形容了，无数CLASS达到4的能量光束飞向地球，看来不能再耽搁了。菲特决定离开现在这个星球回到属于自己的世界。

神秘光束的来源已经分析了，它既不属于阿鲁迪奥也不属于邦登，看来又有新的势力加入到了这场战乱中

[illegible]

“已经脱离轨道了。”米拉吉报告最新的情况。

在要进入重力跳跃时一艘战舰已经接近，并向迪布罗战舰发出了信号，这个信号的来源更是匪夷所思，居然[illegible]的威斯科姆，这着实让玛莉娅有些吃惊。威斯科姆提督在确认了莱茵哥德博士的儿子菲特在舰上后告诉玛莉娅有一艘邦登的战舰已经驶向他们，但可能这艘战舰不会袭击迪布罗，所以也请迪布罗不要进攻。就在此时，那艘邦登的战舰也发来了通讯，当接通时，菲特在荧屏上居然看到了久违的父亲与好友索菲娅！舰长彼格提出的要求只有一个，那就是用菲特来交换罗奇西博士与索菲娅。

人质交换地点在加尔萨亚训练场，菲特显然处于一个很不利的局面。

“那个是……”玛莉娅忽然注意到了彼格背后那一个[illegible]。

“传送妨碍装置”菲特惊呼起来，有了这个这个装置传送就成大问题了。

“老老实实把博士的儿子交过来！”彼格厉声说道。

“快逃！快逃啊！”索菲娅大声喊道。看玛莉娅没有动作，彼格立刻举枪将玛莉娅的同伴打倒在地。

“目标以外的都没用，干掉他们！”

虽然是邦登的精锐士兵，但对久经沙场的菲特而言也不过是小菜一碟，很快就将他们尽数解决，而罗奇西博士与索菲娅也顺利获救。

“哼哼哼……”但彼格丝毫没有恼怒的表现反而冷笑起来。

“有什么好笑的，现在只有你一个人了。”[illegible]

“难道还是会传送新的敌人？”菲特似乎发现了有什么不对。

“不可能，不是有传送妨碍装置吗？”

“愚蠢，这个装置只会防止我们以外的传送装置。”彼格狞笑着，新的敌人开始源源不断地出现，现在惟一能做[illegible]

“你变坚强了……”罗奇西博士望着自己的儿子，笑[illegible]

“父亲，我想问你几个问题。”菲特这时才能与自己的父亲说上一句话。

“看来你已经知道了啊。但你要明白，我从来没有把你认为是试验的道具，你不是为了试验而出生到这个世界上的。”

“那为什么要用自己的孩子当作生物试验的材料！”玛莉娅一失平时的冷静，显得有些激动。

“这位小姐是……”

“玛莉娅，玛莉娅 特雷塔，反联邦组织夸克的首领。”菲特回答道。

“玛莉娅 特雷塔……”对于特雷塔这个姓，似乎让博士想起了什么，“你说你姓特雷塔……”

“她跟我一样，也是父亲操纵遗传因子而制造出来的人。”

“什么！那么你 原来是这样，原来是特雷塔……”

“不错，罗奇西·莱茵哥德博士，请说明一下，我想我们应该有提问的权利吧。”

“父亲，理由是什么，使用遗传因子操作的理由。”菲特也想知道父亲这么做的真正原因。

“那是··因为世界··”

“世界？真是好大的理由啊，我们被改造了遗传因子，那世界会怎样呢？”玛莉娅无法理解罗奇西博士所说的理由。

“但这是真的！为了对抗不知什么时候会威胁这个世界的力量，我们才对你们实施了纹章遗传因子操作”

“威胁这个世界的力量？”菲特也越来越不明白父亲在说什么了。

“关于这些也许今天在这里说你们是不会相信的，还是先从这里出去后再从长计议吧。”

“那个解释，你意味那个解释我们会接纳吗？我想听的不是那样的答案！”

长时间的沉寂弥漫着整个房间，直到克里夫的回来才打破了这个尴尬的僵局。不过情况并不乐观，由于有传送妨碍装置，回到战舰并不是一件容易的事情，看来还得再去找那个彼格了。

彼格似乎等着菲特的到来，他还是那么不紧不慢，但

忽然出现的奈露却是史料未及的，她顺利地破坏了转送妨碍装置，但被愤怒的彼格击中，不过还好并不至于毙命。但彼格已经恼羞成怒，他慢慢举起枪瞄准了菲特，就在这千钧一发之际，罗奇西博士推开了自己的儿子，但那罪恶的激光已经穿透了博士的胸膛。

“父亲！”

“博士！”

“不要！”

突如其来的变故让菲特无法接受眼前的事实，博士倒在地上，那胸口上的伤痕又在陈述一件无法回避的现实。

“菲特 ·玛莉娅· 索菲娅 在月球基地 ··有研究的资料 · ··你们是·· ··希望 · · ”

“哈哈哈哈，全都碍手碍脚的，活该，早点老老实实跟我合作不就没这种事发生了吗？”彼格狂笑着，他还不知道他接下来将会受到怎样的洗礼。

在解决完那个人渣后众人回到迪布罗战舰，菲特还是无法从父亲去世的悲伤中回过神来。

“你到底要伤心到什么时候？”望着耷拉着脑袋的菲特，玛莉娅说道。

“他才失去了父亲，你难道就不能温柔点？”索菲娅拦在了玛莉娅的面前。

“你的父亲有什么东西托付给了我们，作为儿子··作为他的亲生儿子，你这样成什么样子！你怎么样我不管，但我会去月球基地，即使只有我一个人。”玛莉娅头也不会地走出了房间，但谁也没有看到，在她的眼眶里已经满是泪水。

“我也去！去月球基地！因为那里有父亲留给我的东西！”菲特站起身来，他的眼中充满着坚定。

“月球基地吗？到底是什么样的地方呢？我还真感兴趣呢。”奈露忽然出现在门口，这着实让大家吓了一跳。

“你知道你刚才在说什么吗？”玛莉娅叫道，“你还不明白？这一去就有可能回不来了啊！”

“我知道。”奈露回答道，她的声音还是那么冷静，“托你们的福，我们与阿里古利夫的战争已经结束了，我想我的任务也完结了，所以这次我想帮助你们，这是我对你们惟一的报答方式。”

与威斯科姆提督达成 致后，众人来到了阿库亚艾利战舰上，而威斯科姆提督也谈到了能量超过CLASS3的强力能量，而现在具有如此威力的能量已经开始发向地球，凭借目前的防御水平，面对如此强大的能量地球显得是那么束手无策。他们已经宣战，他们自称神的执行者

处刑人。而根据调查，这些能量是以比光速还快的速度发射出来的，而发射地点距离现有空间还有5万光年以上的距离。而这样一来，不管是邦登、联邦还是阿鲁迪奥、克劳斯特罗都将面对前所未有的危机，所以邦登决定夺取联邦的最终兵器，而那个最终兵器就是菲特。（最终兵器

微男？）

就在这个时候，处刑人再次发动了进攻，第9宇宙基地在一瞬间就被消灭，而且他们的下一个目标就是地球，而阿鲁迪奥受到执行者的攻击，现在已经处于崩坏状态。

已经没有多少时间了，现在惟一能做的就只有去月球基地拿到罗奇西博士留在那里的资料。就在菲特启程后，执行者已经突破了前线，在威斯科姆提督的战舰阿库亚艾利的屏幕上已经显现出了它巨大的泛着红色光辉的黑色躯体，它就像黑色的死神，将毁灭带到了这个世界。

月球基地，藏有自己身世之谜的东西，当菲特踏上月球基地时，他发誓要将事实的真相找出来，并找到解决问题的办法。

在月球基地又碰到了好久不见的苏芙蕾，这个小妮子还是那么活蹦乱跳，她缠着菲特一定要跟他一起冒险，当菲特答应时，他明显感到旁边的玛莉娅透过来的杀人目光，如果目光会杀人的话，想必菲特现在已经死无全尸了。

"这就是父亲的研究室……"菲特环视着这巨大的研究室，"这就是父亲工作的地方，也是我诞生的地方……"

但当寻找关于纹章遗传因子学而制造的兵器时，得到的答案却是"毫无相关资料"。

"电脑，检索符合我的遗传因子的数据。"玛利亚灵机一动，她想到自己的遗传因子绝对是独一无二的，所以这样搜索的话成功率会大大增加。

"检索中，请稍后……发现一个数据相同。"看来玛利亚的想法果然是正确的，在这个研究室里应该存有她的资料。

"请显示出来。"玛利亚继续下达命令，虽然她的声音还是那么冷静，但看到她有些颤抖的身体，相信她此时的心情也是非常激动。

"《关于即将到来的人类的危机》"电脑屏幕上现出了这份资料的标题。在玛利亚下达了播放的指令之后电脑屏幕上显现出了四位身着白色工作服的青年男女，虽然他们很年轻，但菲特很快就认出了自己的父亲，年轻时的父亲并没有戴眼镜，显得非常清秀。此时索菲亚也认出了自己的父亲，而玛利亚看到最边上那名女性的脸时，脸上露出了复杂的表情，因为那就是她的母亲。就在这个时候，电脑中传出了洛齐士博士的声音：

"这个计划是在宇宙历752年获得行星流的探索结果后开始的。众所周知，行星流是像时空机器那样，能够穿梭于时空之间的存在，是有着'时空之门'的谜之行星。752年我们对行星流整个区域进行了探索，其中包括时空之门。"

"时空之门有自己的意识，在以前的研究中我们就已经知道了这一点，但这个'门'是由谁、为了什么目的而制造的，没有一个研究人员能够回答得出来。但是，根据752年的调查，终于有了眉目。在经过数周的调查之后，我们知道了，时空之门对纹章的数据有所反应。然后我们将某种特殊的纹章数据输入进去，发现可以得到时空之门自身的记录数据。但那个记录数据中的内容，其恐怖程度完全超过了我们的想象——那就是FD人的存在。FourDimension（四维空间）人，他们拥有我们遥不可及的技术力，并且可以穿梭于时空之间。并且，随着研究的深入，我们发现，很有可能他们就是我们所居住的这个世界的创造者。我们现在普遍使用的纹章技术，就是他们留下来的技术，行星流的时空之门也是他们运用了高级纹章技术而制造出来的。而我们认为时空之门只是时间的流逝这一想法，其实是错误的。时空之门，是通往FD人居住的世界——FD空间的门。而时间旅行，是为了不让我们知道FD空间的存在而进行保护所发生的结果。可以进行时空往来的FD世界经过时空之门，就可以进行时间旅行。当我们知道这一事实之后，研究员之间沸腾了。因为在辨明了谜之时空之门之后，我们又确认了新型人类的存在。但那时，发生了我们无法想象的事——时空之门对我们提出了警告。"

"你们觉悟吧！'永恒之星'的科学过分发达了，我们已经不能视而不见。永恒之星指的就是你们这些人所在的世界。纹章技术是造物主的技术，而从纹章技术发展而来的纹章遗传学是禁断的科学，人类已经愚蠢地踏入了不被允许的领域。过度发达的人类科学有可能会对造物主刀刃相向，在不久的将来，造物主会派来'执行者'对人类进行抹杀。"

"时空之门的警告是恐怖的。造物主消灭创造物，这就像很多预言书、宗教书中所记载的事情变成事实一样。难道放弃纹章遗传学人类就能够免于一死了吗？但是，时空之门的回答再次将我们的希望打碎。"

"没用的。即使你们现在收手，但将来还有人会接着继续做你们所做的事，人类就是这样。污染已经扩散到无法修复的程度，毁灭是已经决定的事情。这并不是警告，而是宣告。你们觉悟吧！觉悟吧！觉悟吧……"

"回到月球基地的我们，那种茫然无措的心情可想而知，因为超越人类所认识范围的存在向我们宣告我们将来会灭亡的命运……当时，我们想向银河联邦上层报告这件事情，但他们肯定会认为这是无稽之谈，不会相信我们。所以，对策只有当时在场的研究员自己来作定夺。是遵循造物主的意志，接受灭亡的命运，还是选择战斗到底……最后，我们选择了战斗的道路。我们不能接受灭亡的命运，即使要毁灭，也要经过反抗之后毁灭，我们是这样想的。但话虽如此，但对方是造物主，也就是神，对于拥有绝对之力的他们而言，我们的力量太微不足道了。所以，为了与他们对抗，我们必须要有强大的力量。最后我们决定通过特殊纹章遗传因子的创造力而赐予人类让他们拥有与造物主相同的力量。这就是我们的计划。我们选择了两名小孩作为试验者，可能无论我们怎么道歉都不行吧，因为他们肯定会被世人说成是恶魔。但我们认为这个研究是拯救人类的惟一手段，他们是人类的希望。"

"那……就是我们的吗……父亲……"菲特似乎似乎已经从父亲的留言中了解到了什么。接着，父亲的话语再次从电脑中传了出来。

"从时空之门计算出的数据可以推断，造物主的力量是非常强大的。所以我们将破坏之力赐予一个孩子，那个孩子就是'破坏者'；我们将改变之力赐予另一个孩子，那个孩子就是'抉择者'。但是仅靠他们两人的力量还不足以和造物主交手，不过我们还是坚信他们会进入FD空间直接将统治者打倒，找到出路。因此，所以我们将打开通往FD空间的道路进入时空之门连接空间的纹章遗传因子托付给了艾斯提德博士的孩子身上，她就是'关联者'。正是这个还没有名字的孩子，将会打开通往FD空间的道路。"

艾斯提德？那不是索菲亚的父亲吗？

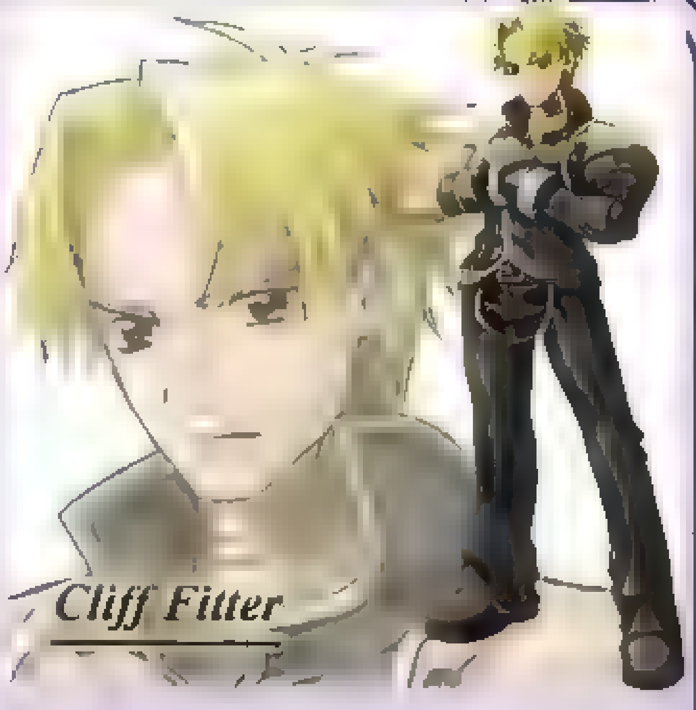
"难道索菲亚也是？"菲特望着自己青梅竹马的好友，轻轻将她抱在怀里，他知道，现在她需要一个支撑她的人，而那个人现在除了自己没有其他人。

"孩子们的力量不会马上觉醒，但当他们三人聚集在一起时，相互的特殊纹章就会产生共鸣，就会发挥他们的力量。而我们也希望他们能在实战中发挥自己的力量，其实如果可以的话，我们真希望能直接告诉他们啊，但一旦我们发生不测，我希望看到这段影像的人能够将这些事实告诉他们。也许这有些勉为其难，但拜托了。"

"我们的行为也许是非人道的，在现行联邦法里这是违法行为，所以这一切都是在暗中进行。对于试验者的他们而言，无论我们怎么道歉都是不够的。这个行为是正确还是错误，我们自己是无法决定的，只有当审判的时刻到来时才会一清二楚。另外，如果孩子们选择毁灭的道路，我们也觉得没什么，因为未来是属于他们的……最后，给我们的孩子们……真对不起，让你们背负这么沉重的担子，我不能说你们能原谅我们，我只希望你们自己的未来要由自己的手去创造，希望你们自己去思考、自己去理解、自己去做，即使这是条艰辛的道路，即使是条毁灭的道路。这是你们任性的父母惟一的希望……我们爱你们，孩子们。"

"为什么会是我们呢？"索菲亚问道。

"也正是因为是我们才会这样啊，父亲他们没有选择其他人，而是选择了自己的孩子，要相信未来。"菲特说



道。

"说实话，我并不是很明白，但我明白父亲他们是相信我们才将未来托付给我们的。"

"我们的命运是由'纹章'决定的。"玛利亚冷静地说道。

"现在为止可能是这样，但父亲他们也说了，如果突破我们将来的命运，是靠我们自己。"菲特的脸上带着自信的表情，也许这时的他才真正得以蜕变，成长为一名肩负世界未来的战士。

回到水天使号，菲特从屏幕上看到那巨大的处刑人，而为了让菲特到达行星流，威斯科姆提出了以战舰作为盾牌的策略，但这也意味着是以牺牲水天使号为代价。

"诸君，之后的战斗是赌上人类命运的战斗，我们要向世人证明，水天使号的组员是联邦第一、银河第一的组员！即使毁灭是神的旨意，难道我们就没有权利选择背离它继续活下去吗？去吧，我的盟友们！"威斯科姆铿锵有力的声音回响在舰桥内，所有人已经有所觉悟，为了人类的未来他们可以牺牲一切。

FD空间

巨大的时空之门就在菲特面前，忽然，门启动了，而此时的索菲娅也产生了一些变化——白色的光点开始聚集在她的手上，看来她"关联者"的力量觉醒了，苏菲亚就是连接这个世界与FD空间的钥匙。

时空之门已经开启，现在除了前进毫无退路可言，但以后的事情会怎样，现在谁也不知道，现在惟一要做的就是打倒那个所谓的造物主。

"呀！"当菲特他们从一个显示器一样的东西里冲出来时，第一个看到他们的女性发出了尖叫！

"新的演出吗？"男人狐疑地望着眼前这帮身着奇装异服（相对他们统一的紧身长袍而言菲特他们的衣服确实显得奇怪了一点）的家伙。

"处刑人在哪？"菲特大声质问道。但那些人除了刚才对菲特他们的出现感到有些惊讶外，随进又进入了自己的生活节奏中。

"这真的是敌人的根据地？一般而言不是更该有紧迫感吗？"克里夫搔了搔头，对眼前的一切非常不解。不过不解的并不只有他一人，其他的人也感到有些奇怪，这不是大敌当前的气氛，就好像他们的突然出现不过是一个生活的小插曲一般微不足道。但虽然如此，警戒还是不能放松的，毕竟这里是敌人的地盘，会发生什么一点也不奇怪，现在要做的就是要收集情报。

"嗨，大哥哥，你刚才是不是说了'处刑人'？"一个少年的出现打断了众人的交谈。

"你是……"对于忽然出现的少年菲特有些惊讶，虽然对方是个孩子，但菲特还是提高了戒心。

"我叫福拉德·加兰德，我并不是你们的敌人，到我家里来吧，也许大哥哥会知道一些你想知道的事。"

不入虎穴焉得虎子，而且还要问处刑人的事，菲特决定跟这个叫福拉德的少年走一趟。

"快点啊，不然保全人员就要来了，快点快点！"看

到还站在原地深思的菲特，福拉德催促道，看来他所说的保全人员应该就是FD空间里的保安吧。

来到福拉德的家里，菲特打量了一下房间四周，在这半球体的屋子里到处都充斥着机械装置，少有的绿色点缀着略显冰冷的房屋，让这间充满了金属感的地方有了一丝生命的气息。福拉德的母亲对于菲特一行的到来露出了怀疑的表情，虽然自己的儿子说他们是他的朋友，但母亲的眼中充满了不相信的神色。

"大哥哥，你的全名是什么？还有出身地是哪儿？"福拉德问道。

"你问这些干嘛？"克里夫不好气地说道。

"没什么，只是想确认一下。"

"我叫菲特 莱茵哥德，出身于一个叫地球的行星。"

福拉德在一张椅子上坐了下来，随即就出现了一个模拟键盘，只见他在键盘上飞快地操作着，不一会欣喜地叫起来。

"出来了！哇，好厉害！果然大哥哥是那样的啊，原来如此，我明白了，跟布蕾娅说得一样。"

"布蕾娅？"对于忽然又冒出的另一个人的名字，而且这个人似乎知道自己的由来，菲特觉得眼前的小孩绝对[illegible]

"什么果然？说简单点？"奈露问道。

"你不会与那些处刑人有关吧？"克里夫冷冷地盯着眼前这个少年，虽然他若无其事地将手插在腰间，但只要这个小孩有什么轻举妄动，他会立即采取行动。

"嗯……有那么点点不同。"福拉德皱起眉头，似乎不知道该如何解释，"怎么说好呢……其实大哥哥你们是'永恒之星'的人。"

"永恒之星？"又一个新名词。

"对，就是这个。"福拉德将电脑屏幕转到菲特一方，屏幕上的内容是那么触目惊心，赫然是威斯科姆提督的战舰与那些处刑人激战的场面，但即使是在战舰的疯狂反击下，但处刑人的一击就让这个巨大的战舰消失在了宇宙的深渊之中。

"看来是联邦与处刑人的战斗。"玛莉娅不忍心看到如此惨状，将手放在额头上以掩饰自己不安的心情。

"不错，刚才就是发生在永恒之星里的实际情况。"

"实际情况？喂，小鬼，永恒之星到底是什么？为什么联邦与处刑人的战斗会显示在这个屏幕上？"克里夫激动得大喊起来。

"冷静点，请听我说。"福拉德顿了顿，开始述说事实，但相信这个所谓的事实说出来之后在场的每个人听了都不会相信的。

"所谓'永恒之星'不过是一个虚拟的世界，而地球也不过是那个虚拟世界中的一个存在罢了。永恒之星里发生的事情我们可以在各个终端上看到，所以银河系发生的事情在这里可以看见。也就是说大哥哥你们不过是永恒之星这个虚拟游戏中登场的角色罢了。"

"菲特……这个孩子在说什么？"索菲娅望着菲特，希望从菲特那里得到答案，但现在菲特自己的脑子里也是一团乱麻，突如其来的事情似乎将他惊得说不出话来。

"你说我们不过是虚拟游戏中登场的角色？"好不容易菲特终于挤出了一句话。

"不错。"福拉德的回答相当干脆。

"也就是说我们不过是程序咯？"克里夫作下了总结。

"从某方面讲是那样。"

"那么银河只是游戏的舞台而已？"索菲娅也问道。

"嗯，永恒之星是在线游戏，使我们参与者共同拥有的东西，所以是不能随便重启的。嗯……其实说它是游戏有点不对，反正就像一个平行世界的东西罢了。"

"我……我们难道是你们这些FD空间的人操纵着的吗？"菲特的声音有些颤抖，如果真的是那样，那么自己的喜怒哀乐不过是一个程序，而所谓的自己不是真正的自己，那这样岂不是太悲哀了。

"如果你那么说的话，可以这么认为。"福拉德的表情很是轻松，但他马上作出了补充，"不过大哥哥你们是由各自的AI程序驱动的，从本质上讲的话跟我们是一样的，并不是由什么操纵器操纵，至少我是这么认为的。我和你们的不同只不过是存在的次元不同罢了。"

"所以你说是平行世界。"玛莉娅说道。

"不错。"

"那处刑人到底是什么呢？也是程序？"菲特问道。

"嗯，就是那样。"福拉德给予了肯定的回答，"根据前一段时间发布的新闻，在永恒之星的'银河系'这部分的程序出现了异常现象，就是大哥哥你们所出身的那个区域。上层的判断是如果放任这种异常不管，那其恶劣影响一定会波及到程序整体，而为了消除那些带来恶劣影响的部分，于是就输入了一些程序，那就是执行者，也就是处刑人。"

"也就是去除BUG的程序吧。"玛莉娅用了一个最精准的比喻。

"别开玩笑了……"克里夫苦笑了一下，"所谓神什么的都已经够愚蠢的了，现在还说什么程序！"

"但是，如果我们是程序的话，那么为什么我们会在这里呢？我们应该不可能在这里呀。"索菲娅问道。

"说实话我也不是很清楚。"福拉德耸了耸肩，毕竟这样的事情太奇特了，本来应该是程序的人居然在FD以实体形态出现，这一现象就算是FD人的福拉德也无法解释。

"那就是玛莉娅的力量吧，抉择者的力量。"菲特说[illegible]

"也许是这样，这是莱茵哥德博士给予的力量，由程序产生出程序……想起来，这力量还真可怕啊。"

"对了，小鬼，为什么你知道得这么清楚？"克里夫这才想起，以一个小孩子的认识能力，不可能对这么复杂[illegible]

"那是因为我的朋友是永恒之星开发公司的相关人员，她叫布蕾娅，是她告诉了我很多事情。"看到众人那充满怀疑的眼神，福拉德连忙解释道，"啊，别误会，我可不是敌人。"

"那你为什么要带我们到这里来？"玛莉娅厉声质问。

"最大的原因是我对你们很感兴趣，因为一般而言不会相信吧，程序生命体居然靠自己的力量到这个世界来，简直无法想象！对了，大哥哥，你们是为了对抗处刑人而来的吗？怎么样，能赢吗？"

但福拉德好奇的提问瞬间就被突入进来的保全人员给打断，原来是他母亲趁众人在交谈的时候暗中通风报信。战斗是在所难免的，但当菲特与保全人员交手时忽然发现这些家伙跟一般常人一样，并无特别之处，而且在菲特这种身经百战的战士面前显得更加弱小。

"切，真是一群饭桶，我还以为FD人跟处刑人一样厉害呢。"克里夫啐了一口唾沫，看着横七竖八倒在地上的保全人员不屑地说道。

"难道处刑人是特殊的？"索菲娅问道。

"有可能，处刑人可能是为了专门对付永恒之星的特殊程序。"玛莉娅说道。

就在众人交谈之际，福拉德扔给了克里夫一张光碟，看到这张碟大家都不知福拉德葫芦里卖的是什么药。

"如果大哥哥不相信我的话，那就自己去确认一下吧，在这个杰米提市里有永恒之星的终端，你们一去就知道了。"

一进杰米提市，菲特一行就比城市的景象所惊呆了，与地上那充满冰冷感觉的强烈金属感相对比的是，这里灯火辉煌充满了节日的气氛，而且在这里还可以找到斗技场等娱乐节目，拿苏芙蕾的话说这里简直就像是一个巨大的游园胜地。不过到这里可不是来玩的，现在要做的就是要找到永恒之星的终端。在索菲娅拿连接空间的能力的帮助下，终于连接到了终端内部。

"这里是……艾利科尔。"奈露看了看四周惊讶地说道，这不得不让人相信福拉德所说的一切都是真的，而现在也只能这么想了——自己不过是这些FD人造出来的东西而已，就连父母的死难道也是造出来的吗？

"但是即使是被做出来的，但我们是活着的，这是事实不会改变，只要我们自己认为这是现实，那对于我们而言这就是现实，是真实的东西。"玛莉娅说道。

"相信自己相信的东西，走自己坚信的道路，就是这样吧？"索菲娅的眼中充满了坚强，她相信现在自己走的这条道路是不会错的。

"我们还有事要做，那就是要好好修理那个脑袋进水的造物主！"克里夫挥舞着拳头跃跃欲试，看来他的手是痒得不行了。

现在菲特准备向永恒之星的开发地——晶球社出发了，那个在失落的都市里的神秘会社，创造出这个游戏的摇篮，现在菲特决定到那里去一看究竟。

一进晶球社就受到了"盛情款待"，不过好在在一名女性的帮助下菲特一行才逃过一劫，而这名女性就是福拉德曾经提到过的布蕾娅，永恒之星的开发人员之一。而她所在的开发小组似乎并不赞成将永恒之星的人全部抹消

掉，并且还准备了用来对付处刑人的反安装程序，虽然处刑人非常厉害，但它们也不过是一堆程序而已。布蕾娅也决定跟菲特他们一同前往，但这一切并没有逃过最高管理员鲁西法社长的法眼，这一切都在他的操纵之中。但最后菲特一行还是来到了异空间，在这里他们安装上了反安装程序，一切进行得似乎都很顺利，那些处刑人、代辩者都消失了。但就像所有的戏剧中每到主人公认为结束时总有突发事变一样，新的敌人降临了，这一次是比处刑人更强的断罪者。

"看来是鲁西法已经知道我们会安装反安装程序了，他早就预料到我们会有这一手，所以作了周密的部署先行安装的安全程序，这个程序只会在反安装程序启动时生效。而'断罪者'与'执行者'不同，虽然体形上小了一号，但能力却要强大得多。"布蕾娅出现向菲特解释了目前的情况，并且她准备亲自去管理员鲁西法所在的空间去说服他，不过要到那个空间就必须要Out-of-Place Artifacts。Out-of-Place Artifacts不是位于艾利科尔星的圣王都席兰德卡南圣殿里的SEPHIRA吗？事不宜迟，菲特立即来到了圣王都，还好女王还算通情达理，答应将SEPHIRA借给菲特，而在莫泽尔的古代遗迹，索菲娅将SEPHIRA放在了台座上，以她关联者的力量终于打开了通往鲁西法所在空间的大门。而由于菲特他们进入的地方是连接永恒之星和鲁西法所在空间的通路，所以所有的程序情报都会经过这里传送到永恒之星。而与此同时，为了防止外部的不正当侵入，所以这里起到了防御的作

用，也就是说这个通道里存在着无数的机关，就像是电脑的防火墙一样。

“呼，终于突破防火墙了。”菲特长长地吁了一口气，看着眼前那发出蓝色光线的传送点菲特的显得有些激动，因为那就是鲁西法所在的空间的入口。

“呀，”突如其来的力量将布蕾娅拉走。

“看来这里到处都有陷阱。”玛莉娅环视了四周，因为这毕竟是最高管理员鲁西法所在的空间，而且这个空间是他自己亲手创造的，发生是么事谁也不可能预想到。不过现在首要的任务还是去把布蕾娅救出来，毕竟她是游戏的开发人员，对这里的一切显然比菲特他们熟悉太多。

螺旋迷宫，仿佛一座坐落在星尘中的回廊，当星星的光辉洒落在迷宫中那些美丽的水晶上时将水晶也映成美丽的蓝色，但这种蓝色却透露出一种妖艳的美感，让人觉得很不自在。

看得出那位鲁西法先生似乎不想对布蕾娅做些什么，要不然只是将她封引在水晶结界里这样的处罚似乎太轻了。

短短的道路似乎已经走了很长的一段时间，在菲特面前的似乎是那时间的尽头，难道穿越了这个尽头就能寻找到答案了？

巨大的门屹立在面前，上面是那充满了神秘气息的纹章刻印。纠结在一起的图案似乎暗示着什么。菲特知道，当他下一个时间推开这扇门的时候，自己将会面对的是一个创造者。对于这样一位创造者，不能不说他是个伟大的天才，虽然大家都没有说什么，但大家都很清楚，下面要发生什么，谁也不知道。要是击败了这个造物主，自己也会魂飞魄散呢？

菲特推开了那扇门，里面如同一座巨大的钟塔，耸立着的巨大金属板上，那一颗颗透明的晶球发出耀眼的白光，就是这白光，让这个地方显得是那么神圣，就像神所居住的圣殿。巨大的钟摆有节奏地演奏着时间的乐章，菲特觉得在这个地方，时间是停止的，虽然那个巨大钟摆表明了时间的流逝，但菲特觉得这里就是那时间尽头，也许也是开始

“为什么？为什么会这样……”背对着菲特的金发男子说道，他那低沉的嗓音似乎有一种魔力，虽然现在听起来是那么充满怒意。看来，他就是那个造物主鲁西法无疑了。

“管理员……不，哥哥，这下你明白了吧，请收手吧！”布蕾娅望着男子的背影说道。

“哥哥？”这一事实着实让菲特吃惊不小，难怪她对这里的情况了如指掌，也难怪在落入陷阱后鲁西法没有下杀手。

“布蕾娅吗？没想到你也来了，原来如此，你是想背叛我吧，妹妹？”鲁西法冷笑一声转过身来，此时菲特才正面看到这位世界的创造者。他的肌肤是那么洁白，没有一丝血色，他的眼睛透出了寒死似乎能将水结冰，那双青色的眼睛似乎能看穿人类的内心。这就是永恒之星的创造者，他就是神．

“在永恒之星里诞生的生命体他们的思考能力已经成长到不逊色于我们的程度了，他们已经不是我们能够操作的了。”面对自己的哥哥，布蕾娅说道。

“愚蠢，这帮家伙不过是数据，永恒之星这个世界只不过是个完全虚构的世界而已。”对于自己的妹妹忤逆自己，鲁西法显得非常愤怒。

“他们现在与我们一样，拥有一颗同样的心。我们与他们的之间的区别到底有多少，哥哥？根据目前的状况，我们已经不能单方面地由我们的世界对永恒之星进行干涉了，这不正是他们成长到跟我们一样的证明吗？”

“哼，但是这些家伙现在为了加害我们不是已经获得穿越时空的能力了吗？我可不能对这些危险的家伙放任不管。”鲁西法冷哼一声说道，很显然，他不能被这帮数据侮辱。

“他们之所以会出现在我们的世界，不正是因为哥哥您要抹消他们的世界吗？他们可一点错没有！”布蕾娅反驳道。

“你在说什么！这些家伙的存在让永恒之星发生了重大BUG，将这些恶劣的病毒抹消，有什么不对？”

“你说我们是病毒？的确，我们确实是你所创造的，但是即便如此，你也没有决定我们的一切的权利！”菲特面对鲁西法丝毫没有恐惧之感，因为这种否定他人存在的人是不可原谅的，“我们自己毁灭的时间，要由我们自己决定！”

“愚蠢，你们不过是1和0的集合体而已。”

“即使这是事实，但我们有自己的想法，那就是要拯救大家、拯救这个世界！”就连平时温柔的索菲娅也说出了此番热血的话语。

“对，我们就是在这些想法的支持下才能走到这里的。为了不辜负大家的希望，我决不会让这个世界消失！”菲特坚定地说道。

“什么想法，真是搞笑，你们所说的思想不过是模仿我们的感情而制造出来的东西罢了。”冷冷地看着下面的菲特，鲁西法又露出了那不屑一顾的表情。

“制造出来的、制造出来的，你就不能给我闭嘴？我可不记得是你把我制造出来的！”丝芙蕾撅起小嘴发泄着自己的不满。

“哥哥，难道你还不明白吗？”

“给我闭嘴！不明白是你！不管这个存在是多么高级，但制造物就是制造物，数据就要像数据那样给我乖乖消失！”

“你可不要小看我们！”玛莉娅哼了一下。

“我们是不会输的！”索菲娅也举起了法杖。

“不要什么事都任着自己的想法去做，我们不是你的玩偶！”菲特举起剑指向鲁西法。

“不可能……作为造物主的我……为什么会……”鲁西法还不相信眼前发生的事情，自己居然会败在这帮数据手上。他紧握拳头，身体在颤抖，他决不会让这帮数据得逞

“哥哥……就这样结束了吧。”布蕾娅扶起鲁西法，然后对菲特说道，“好，大家赶快把永恒之星的备份取出来，我会尽力补完。”

“怎么会这样……我居然……居然超越了我这个造物主……”鲁西法还是不敢相信眼前的事实，他缓缓站起，慢慢地走到终端前面，忽然他高声叫起来，似乎发现了什么，“原来如此，消除出了问题的数据，看来我的想法过于幼稚了，因病毒而对该数据进行修复，只要将其变为无就行了！哈哈哈哈，就是这样！不用说银河系，只要完全消去连接永恒之星的数据不就行了？这样一来他们就会完全消灭，呵呵呵呵　　我怎么没有想到这么简单的问题……你们的小聪明是不错，但也到此为止了，所有的一切都消失吧！”

鲁西法终于启动了消除命令，刺眼的光芒瞬间将房间照成白茫茫的一片，鲁西法自己也被这耀眼的光芒所吞噬。

“你做了什么！将精神投影在永恒之星，就算是哥哥你也不会没事啊！”布蕾娅惊叫起来，“不要，助手！”

“哈哈哈哈哈哈……毁灭吧！毁灭吧！毁灭吧！毁灭吧！毁灭吧！毁灭吧！一切都毁灭吧！正义是绝对会胜利的！”鲁西法狂笑着、怒吼着，因为过度的兴奋他的声音有些变调，这让他那原本低沉的声音显得是那么可怕。

终端开始崩溃了，光在一点一点地消失，如果这样下去的话也许一切都会消失吧。永恒之星里的星球在一个一个地崩溃。

要消失了吗？看着逐渐变得透明的躯体。

我们要相信，我们并不只是数据，我们要相信

什么也没有，水、空气、还有我们。

完全的无。

等等，什么也没有？

但为什么我会想到我们什么也没有呢？

如果我们真的消失了，是不会认为自己不存在的啊。

对，我是活着的！

我还活着！

“欢迎回来。”当菲特睁开眼睛，第一眼看到的就是索菲娅。

“终于回来了，是不是晚了点？”奈露还是那么不苟言笑，但此时她的话语中却充满了关怀。

“欢迎回来，菲特。”玛莉娅笑着对菲特说道。

“大家　　”看到大家的笑脸，菲特一时间不知道说些什么才好。

“意外地晚哪。”克里夫还是一副吊儿郎当的样子。

“啊……不过大家没事真是太好了。”

“最后的结局是怎样的呢？我们……被抹消了吗？”苏芙蕾看着自己的身体，确认自己是否还在这个世界上。

“我们能看到这个世界，感触这个世界……当然，这些东西也有可能是制造出来的虚假的东西，正因为这样，当这些东西已经不能被认知的时候，所有的一切都会消失。但如果假设我们的世界上的一切都是虚构的，那我们的心能够感到这个世界的存在，那么它就是实际存在的。”玛莉娅似乎已经明白了点什么。

“是啊，不管鲁西法怎么说，这一点是真实存在的。”菲特点了点头。

“所以说，不管那个鲁西法怎么厉害，但是他还是不能消除我们的意识。”玛莉娅继续说道，“鲁西法不过是将摆在那儿让他看见的东西回归为无，但他不会将实际存在在那儿的东西消除。”

“可不可以这么说，鲁西法最后还是没有承认我们的存在，所以我们现在会在这个地方。”索菲娅作了一个大胆的假设。

“也许我们的世界严格上来说现在已经不存在了。”望着自己青梅竹马的好友，菲特说道，“但是我们靠我们的心感觉到了这个世界的存在。”

“如果这个世界上的所有任能够一致感到这个世界的存在，那么这个世界就是实际存在的。”玛莉娅说道。

“即便实际上不管是什么样子……”索菲娅深深地吸了一口空气，仿佛是在感受这个“实际”存在的世界。

“真是的，尽是些哲学方面的话题……”奈露望着在那里津津乐道的三人苦笑了一下。

“这样不是很好？已经结束了吧，这样就足够了。”克里夫说道。

“是啊，我们在这里，这个世界也在这里，只要这样就足够了……回去吧，回到我们应该在的世界。”菲特看着大家，露出了很久没有的笑容。

“嗯，回到我们的……回到大家的世界。”

新要素大验阅

《星海3导演剪辑版》(以后简称《SO3DC》)相比前作有了非常多的改进，除了"前线"中已经介绍过的新同伴、新迷宫、对战模式等之外，还有诸多方方面面的调整，无论有没有玩过前作的玩家都不应该错过本作。下面就来为大家一一讲解。

新同伴

在《SO3DC》中，增加了两位新的同伴，基本情况在以前的"前线"中我们已经多次介绍过了，这里则会提供他们在游戏中的加入方法。

米拉吉（ミラージュ）

在惑星ストリ ム崩坏后，回到ディプロ舰前往エリク ル时，会固定发生和米拉吉的对话，之后加入成为同伴。

米拉吉的武器是和克里夫通用的，必杀技则是克里夫的拳技+玛莉娅的铳技，拥有エリアル・レイド、インフィニティ・ア ツ等强力技能。在防具方面则可以装备最强的ヴァルキリ ガ ブ，感觉比克里夫更实用哦!

安德列（アドレー）

相比之下，安德列的加入变化就多一些。具体如下：

1.剧情发展到拿到铜矿后回到圣王都，两国战争前アミ ナ和ディオン再次相会。此时前去谒见の间和女王对话，出门时大叔就会出现并希望加入队伍。此时虽然有是否同意的选项，但是实际上无论选择什么都会加入的 此时加入后，在剧情发展到菲特等人离开エリク ル2号星时，安德列会和奈露等同伴一起留下。直到未期惑星ストリ ム崩坏后回到エリク ル2号星时，前往サ フェリオ西方的沙漠途中会再次出现并强制加入。

2.如果最初没有前去谒见の间发生加入的剧情，那么在菲特前去ジェミティ市之后就可以再次回到エリク ル2号星，此时回到圣王都谒见の间即可让他加入。这样的话虽然初次加入时间较晚，但是就可以一直用到最后了。如果没有回来收，那么到末期前往沙漠时仍然会剧情强制加入。

安德列的武器是剑，游戏中多是一些日本名剑，例如童子切安纲、圣剑"天丛云剑"等，但是和武器以及外形并不一致的是，他实际上是一个强力的纹章术师，拥有エクスプロージョン、フェアリーライト、レイズデッド等实用纹章术，就连索菲亚的隐藏技之一的サザンクロス都能在LV40时自动习得……不过虽然大叔够有特色，不过比起身为女主角的索菲亚还是显得有些竞争力不足，也许更多人希望出现的是他的女儿クレア吧!（笑）

新同伴都是强制加入的，而同时在队伍中的同伴数也增加为8个，需要做的仍然是在奈露、阿鲁贝尔、罗杰和苏芙蕾之间选择两个，方法和前作一样，具体请参见最后的附录。

对战模式

这是"《星海》系列"的首次尝试，看得出来还处于一个试验阶段，不过也不排除以后会出现单独的《星海对战版》哦 要进行对战模式，首先要在新增加的迷宫サ フェリオ水中庭园中打倒BOSS，在BOSS处的宝箱中可以得到贵重品パラケルススの圆卓。将它交给交易都市中职人介绍所的ウェルチ就可以进行对战模式了。对战共有4种选择，1PVS.2P、1PVS COM、1PVS COMVS COM、1PVS 2PVS COM，战斗时间则有90秒、180秒以及无限三种选择。进入战斗后可以选择人物，初期只有6人，其余4名同伴要获得相应的卡片才可使用。此外在选择人物时按不同的键可以选择不同的服装，具体为○（1P）、△（2P）、□（3P）、R1（4P）、L2（5P）和R2（6P）。初始只能选择1P和2P服装，其他服装则同样要获得相应的卡片才能够使用，具体如下。

※注意红色标记的地点初次前去是不能取得的

名称	地点	效果
トラッピングカ ド1	ム ンベ ス 居住エリア	アルベル可以使用
トラッピングカ ド2	スフィア211 6阶	ロジャ 可以使用
トラッピングカード3	螺旋の塔 第1层	アドレ 可以使用
トラッピングカ ド4	モ－ゼルの古代遗迹 最下层	ミラ ジュ可以使用
トラッピングカ ドEX1	ム ンベ ス 居住エリア	3P フェイト可以使用
トラッピングカ ド X2	スフィア社 3阶	3P ソフィア可以使用
トラッピングカ ドEX3	[illegible]	3P マリア可以使用
トラッピングカ ド X4	[illegible]	3P クリフ可以使用
トラッピングカードEX5	ダグラスの森	3P ネル可以使用
トラッピングカ ドEX6	モ ゼルの古代遗迹 地下水脉	3P アルベル可以使用
トラッピングカ ドEX7	スフィア211 16阶	3P ロジャ 可以使用
トラッピングカ ド X8	スフィア211 50阶	3P スフレ可以使用
トラッピングカ ドEX9	ウルザ石窟寺院 1阶	3P アドレ 可以使用
トラッピングカ ドEX10	ウルザ石窟寺院 4阶	3P ミラ ジュ可以使用
トラッピングカ ドEX11	ウルザ石窟寺院 4阶	4P フェイト可以使用
トラッピングカードEX12	ウルザ溶岩洞	4P ソフィア可以使用
トラッピングカードEX13	试练の遗迹 第3下层	4P マリア可以使用
トラッピングカ ドEX14	试练の遗迹 第7下层	4P クリフ可以使用
トラッピングカ ドEX15	试练の遗迹 第5下层	4P ネル可以使用
トラッピングカ ドEX16	コ フ の遗迹	4P アルベル可以使用
トラッピングカ ドEX17	スフィア211 109阶	4P ロジャ 可以使用
トラッピングカ ド X18	スフィア211 140阶	4P スフレ可以使用
トラッピングカ ドEX19	スフィア211 141阶	4P アドレ 可以使用
トラッピングカ ドEX20	スフィア211 173阶	4P ミラージュ可以使用
トラッピングカ ドEX21	スフィア211 188阶	5P フェイト可以使用
トラッピングカ ドEX22	スフィア211 199阶	5P ソフィア可以使用

不过游戏中有5P和6P服装的只有菲特和索菲亚，而要使用6P服装就要将对应角色的3、5P服装全部得到。对战的人物选择好了之后就是选择人物的类型，每个人物都有3种类型可以选择，每种所装备的技能都是互不相同的，也由此衍生出各种不同的战术。具体情况请参考下表。

[illegible]			
	ヒット数重视	バランス型	回避重视
○S	ブレ ド・リアクタ	リフレクト・ストライフ	ブレ ド・リアクタ
○L		ショットガン ボルト	ストレイヤ ヴォイド
×S	ヴァーティカル・エアレイド	チャージ	リフレクト・ストライフ
×L	ドレイン	アイシクル エッジ	スタン
补1	Gutsエクステンド		レトロヒ ル
补2			

克里夫			
	突进型	ヒット数重视	バランス型
○S	エリアル レイド	カ レント ナックル	フラッシュチャリオット
○L	ハ スト タックル		エリアル レイド
×S	チャージ	アクロバット・ロ カス	マイト・ハンマー
×L	−		
补1		Gutsエクステンド	
补2			

[illegible]			
	近距离型	中距离型	远距离型
○S	チャ ジ	雷煌破	影抜い
○L		影抜い	雷煌破
×S	里樱花炸光	疾闪刀	影抜い
×L	风阵		紫鹰旋
补1		Gutsエクステンド	
补2			

罗杰			
	近距离型	攻击范围重视	远距离型
○S	チャ ジ	ジ ク ヒ ム	ラスト ディッチ
○L	ストリ ム アタック		ヒ ト ウイップ
×S	エクス ア ム	ストリ ム アタック	
×L			トライ ファンネル
补1	−	ガードレス	Gutsエクステンド
补2			レトロヒ ル

[illegible]			
	近距离型	中距离型	远距离型
○S	クレッセント ロ カス	グラビティ ビュレット	チャ ジ
○L	ハルス エミ ション		エイミング エバイス
×S	トライデント ア ツ	チャ ジ	ブル ト ホ ン
×L			レディエ ション デバイス
补1	Gutsエクステンド		
补2			

阿鲁贝尔			
	バランス型	MP攻击重视	シンプル型
○S	冲裂破	魔掌破	エリアル
○L	空破斩	气功掌	スタン
×S	双破斩	翔魔掌	チャ ジ
×L	吼龙破		HPダメ ジアップ
补1			Gutsエクステンド
补2			

[illegible]			
	远距离型	近距离型	シンプル型
○S	ア スグレイブ	チャ ジ	チャ ジ
○L	ファイア ボルト	ドレイン	スタン
×S	ライトニングブラスト	イフリ トソ ド	クリティカル
×L	サンダ フレア	ファイア ボルト	
补1	レトロヒ ル	クリティカルHP	ガ ドレス
补2	Gutsエクステンド		

苏芙蕾			
	バランス型	シンプル型	攻击范围重视
○S	ハハハ スプラッシュ	チャ ジ	スタン
○L	トキュ ン ブラスト	ブレ ト リアクタ	ビヨ ンド ルア
×S	チャ ジ	エリアル	フェアリ ア ン
×L	ビヨ ンド ルア		
补1		Gutsエクステンド	ガ ドレス
补2		クリティカルHP	

[illegible]			
	バランス型	攻击范围重视	突进型
○S	クレッセント ロ カス	マイト ディスチャ ジ	チャ ジ
○L	エ アル レイド	マイト ハンマ	スタン
×S	カ レント ナックル	トライデント ア ツ	フェスティブ アベンジャ
×L			
补1		Gutsエクステンド	レトロヒ ル
补2			

安德列			
	远距离型	シンプル型	突进型
○S	ライトニングブラスト	ファイアボルト	フェイタル フュ リ
○L	ファイアボルト	ファイアボルト	フェイタル フュ リ
×S	ア スグレイブ	タイタン フィスト	チャ ジ
×L	スヒキュ ル		
补1		ガ ドレス	レトロヒ ル
补2			

最后需要选择的是对战的场地，已经在之前的游戏进程中发生过的战斗场地都可以选择，例如最初的模拟战以及螺旋迷宫等等，而还未经过战斗的场地则用？？？来表示。如果是3人战斗，注意每个人都会随机攻击他人，混战的后果可是不可预料的哦！另外如果要退出战斗，按A键后再按照提示长按×键即可。

新迷宫

サーフェリオ水中庭园

位于イリスの野西方区域，注意第一次经过这里时是不能前往的。这里和剧情的发展无关，游戏前期就可以来这里探索，而且这里也有一些独特的敌人。本处的谜题是推箱子，地上有移动印痕的箱子才能够推动，要通过仔细的计算来找出一个通向出口的推动次序。迷宫中的好东西也不多，不可错过的只有一个合成素材以及エンチャントブック(风 吸收)。在BOSS战之前有记录点，打倒BOSS之后在它身后的宝箱中可以获得贵重道具パラケルススの图章，之后就可以开启对战模式了。

ウルザ石窟寺院

这个迷宫相比而言就要困难多了，首先要将游戏通关，然后读取打上clear标志的通关记录，和右下出现的パーニィ对话，会发现它提到的隐藏迷宫除了试炼的遗迹外还多了溶岩の洞窟。之后前去ウルザ溶岩洞，在白熊龙所在大房间的右上方小房间中，可以发现上方多了一个通道，这里就是新的隐藏迷宫了。注意这里最后的BOSS相当强劲，没有足够的实力还是先去试炼遗迹好了。

石窟寺院中的机关也是全新的，要利用4属性的宝珠来消除相克属性（水←→火、地←→风）的挡路的大釜。另外需要注意的是这里的敌人都是有属性的，放上宝珠之后，相同属性的敌人就会变成无敌状态，遇到这种情况就马上逃吧！这个迷宫中的宝箱有不少好东西，有エンチャントブック(水・无效)、圣剑"天丛云剑、トラッピングカードEX11等，不要错过。

此外需要注意的是这个迷宫虽然只有3层，但是每层都会有BOSS，前两层是没有加入的同伴与相应的敌人一同出现，例如ロジャー和ファーブニル，注意和アルベル一起出现的就是死人之王ロメロ……这些同伴会以2P服装出现，而在战斗中更会使用各种究极必杀技，不可小视。另外需要提醒的是每个BOSS战都有战斗收集，因此要想拿全战斗收集就只能两次游戏选择不同的同伴了。

其实前两层的BOSS并不难对付，可第三层就不一样了。第三层的迷宫由密密麻麻的各属性大釜组成，在入口附近放上不同属性的宝珠可以到达迷宫的不同地方，推荐先取得各处的宝箱再说。使用火＋风的组合就可以前往最上方挑战BOSS，而这次的对手竟然是菲特！

在这里和菲特同时出现的敌人是不定的，具体人选就是好感度最高而在结局中会和菲特在一起的那位同伴……注意人选在通关时就已经确定了，到了石窟寺院再调整好感度是无效的。如果好感度都很低而导致菲特最后是一个人的话，那么出现的就是强化后的最终BOSS路西法。

这场战斗的难度还是相当高的，推荐先用MP气绝药干掉菲特，因为他的MP只有10万，只剩下另外一人就方便多了。胜利后会得到强力饰品パーニィのお守り和トライエンブレム。另外一个不错的消息就是第三层的敌人シャドウサヴァン会掉下合成素材，以后就不用担心不够合成的了。

新收集

这次的战斗收集相比前作有了不少增减，有很多相当"BT"哦。例如全员麻痹胜利、全员冻结胜利、HP回复77777、统一全员HP1～5胜利、用铁管（菲特的最初武器）打倒芙蕾、用铁管打出99999伤害、战斗中移动距离达到42.195km（马拉松的长度，可累计）等等，非常有挑战的乐趣！由于列出全300个战斗收集以及获得指南占用过多，篇幅有限，我们会在下期的研究中心里继续进行。下面先列出战斗收集对游戏的影响

战斗收集比例	个数	效果
15%	45个	通常战斗时可使用2P服装
25%	75个	新游戏时可选择ユニバースモード（宇宙模式）
40%	120个	通常战斗时可使用3P服装
55%	165个	按L键可选择ミュージックモード（音乐模式）
65%	195个	新游戏时可选择FDモード（FD模式）
80%	240个	通常战斗时可使用4P服装
95%	285个	フルアクティブモード（全动作模式）使用可能

注意全动作模式要重新开始游戏才能选择，使用2P服装等则要在战斗收集达到条件后，先在标题画面中查看战斗收集情况，等到左上方出现可以使用服装等提示之后再读取记录，此时就可以在个人的状态画面中按A键来选择不同的服装了。

新系统

キャンセルボーナス（cancel bonus）是《SO3DC》引进的全新系统，而这会对整个游戏的战斗系统造成重大影响，因此我们将它单独列出来进行讲解。

所谓キャンセルボーナス，简单地说，就是利用必杀技来取消之前的攻击，这样就会形成combo，同时会有相应的伤害加成。具体如下。

通常	2COMBO	3COMBO	4COMBO	5COMBO
100%	175%	200%	250%	300%

可见对于伤害值的提升效果是相当明显的，不过需要注意不是随便用必杀技就可以取消的，而是有一定的要求。基本combo方式为小攻击→小必杀技→大必杀技→小必杀技→大必杀技→……，也可以直接由必杀技来开始combo。有了这一系统后，普通技和必杀技的接续以及guts的相关调整就成为战斗的重要部分。例如菲特常用的L大攻击→浮空后大攻击→小攻击（2hit）→小必杀技→大必杀技，有了这一系统后，战斗的流畅度和爽快度都明显提升，而如何组成连续技也成为目前重要的讨论话题。同样由于篇幅原因，这些我们将在以后的研究中继续讨论。另外苏芙蕾的一些回复效果的技也是可以用来组成combo的，同样会提升其回复效果。

平衡调整

玩过前作的朋友大多还记得黑鹰旋和陨石的强力程度吧，本作在各项平衡方面进行了大量调整，一些过于强力的技（如黑鹰旋、陨石、スターフォール、エリアル・レイド等）都有不同程度的削弱；同时一些有明显缺陷的技则有提升，例如菲特的イセリアル・ブラスト，这样就使得人物之间的平衡度有了很好的提升。另外在前作中纹章术只能索菲亚一人使用（除了使用物品学习的初级纹章术之外），从而导致作用大幅度减少以及选择的单一；而在本作中，不但新加入的安德列是纯粹的纹章术师之外，菲特、奈露、玛莉娅等三人也能随着等级的提升而学会部分纹章术，这与剧情中交待的奈露会纹章术（这次也会部分回复纹章术）、菲特和玛莉娅是经过纹章遗传术操作等更加吻合，而流程中的难度与战术也随之有了不少变化。

另一方面，我方同伴的AI有了一定的提升，而最后几个神族的BOSS（路西法、昂翼天使、芙蕾等）能力和技的性能也有大幅改进，战斗变得更加困难，也更加有挑战性。与此相应，我方物品制作的重要性也更加凸显，而且有了无限获得的合成素材以及大幅强化附加能力的炼金成果之后，在中期就能够制作出相当强力的物品。而已有物品方面也有不少的调整，有着3倍ATK的巨人指轮去掉了全员移动－50%的负面效果而性能大幅上升，トライエンブレム的属性吸收则弱化成了属性伤害半减，属性吸收以及无效的书也不再能制作，而是只能在宝箱中获得，诸多调整之后的物品显得更加平衡和合理。

BUG修正是这次《SO3DC》的一个重要变动，前作中的死机、斗技场丢失战斗收集、合成后不会损坏等诸多BUG在本作中已经全部修正，相信这会成为很多因为BUG而放弃前作的人重新玩的重要理由。另外一个非常明显的变动就是装在大攻击上的必杀技所消耗的HP（或MP）不再是固定的，而是按照使用者的最大HP（MP）的比例来消耗，后期甚至一招就消耗6000多……这也使得即使后期技的选择和搭配也是必须要重视的。进行过平衡性修正的地方还有很多，这里就不再一一详述了，相信玩过前作的玩家再玩本作时都会有自己的理解和感受。

细节变更

除了以上所列举的较大变动之外，本作还在许多细节方面进行了诸多调整，对玩家更为体贴和方便。例如双DVD所带来的支线剧情全语音、开头情节能够跳过、在斗技场的升降机可以自由选择楼层、小地图上增加了方向指示等各方面。一些比较重要的变动还有菜单中纹章术独立出来，方便使用；用SP提升各项等级时会有明显的效果说明；在CONFIG中增加了视角高低的选择；通关后和出现的パーニィ对话不仅会提示隐藏迷宫的位置，还能够直接选择转移到サーフェリオ、モーゼルの古代遗迹或者ファイアーウォール入口，这可节省了不少时间；很多地域战斗时会出现落石，特别是在山岳地带，这给战斗带来了不少变数，不过也可以加以利用来获得一些意料之外的结果；麻痹效果变成持续一定时间可自动解除；通关时STAFF的背景有了变化；BGM进行了一定的增加和调整。太多例子这里也不再多说，玩的时候会随时发现惊喜的哦！

附录：同伴加入方法

奈露（ネル）加入方法

在没有发生罗杰1的情况下，第二次去カルサア修练场，发生事件后正式加入。如果发生了罗杰1的情节，在FD世界归还后，在シランド与她对话她就会加入。但是，如果这时如果苏芙蕾已加入，由于队伍中成员已达到8人，奈露就不会加入了。

罗杰（ロジャー）加入方法

1 在两国在モーゼル古代遗迹会谈的途中，可以在水没都市サーフェリオ的十字路口遇到罗杰，同意之后，他会在到バンデーン舰击退前暂时加入。之后，在同一都市的民家里发生菲特维护罗杰的事件。

2 当发生了"罗杰1"的事件，第二次去カルサア修练场，发生事件后正式加入。

3 在没有发生"罗杰1"事件的场合，FD世界归还后，在サーフェリオ与之对话后加入。但是，如果有苏芙蕾在，由于队伍中成员已经达到8人，罗杰就不会加入了。

阿鲁贝尔（アルベル）加入方法

1 在アーリグリフ他加入后到完成ウルザ熔岩洞这一段时间内，去ペターニ街住宿就会发生事件，这时选择"そうでもない"。

2.在"阿鲁贝尔1"发生的情况下，第二次去カルサア修练场，发生事件后正式加入。

3 在没发生"阿鲁贝尔1"的情况下，FD归还后在ウルザ熔岩洞与他对话后成为同伴，如果苏芙蕾在队伍中中，由于满员他就不会成为同伴。

注意，"阿鲁贝尔1"与"罗杰1"事件的优先度以后面发生那个为准。例如先发生"罗杰1"后发生"阿鲁贝尔1"的情况下，在サルカア修练场前来救援的就是阿鲁贝尔。

苏芙蕾（スフレ）加入方法

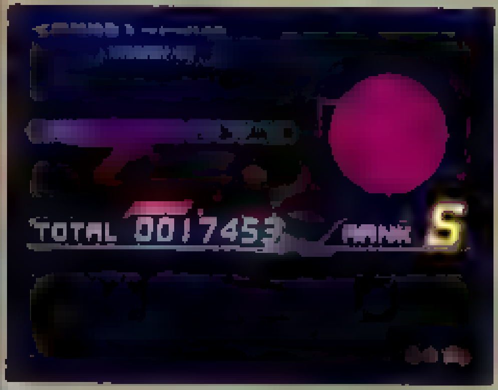
通过ムーンベース基地的选择可以让她加入，虽然在故事情节上一定会发生这个事件，但是否加入队伍中就看玩家自己的喜好了。

Kunoichi

[illegible]

Kunoichi 忍	SEGA SEGA WOW	ACT
PS2 Kunoichi 忍	2003年12月4日 1	日版

Kunoichi 忍 任务模式



胜负师一直崇尚“动作游戏方法更重于技巧”的说法，因为只有在确定了最佳战术方案以后，基本的操作技巧才会重新回到主导地位，影响成绩的高低。有了第一次时间挑战模式的前车之鉴，胜负师自然不敢断言以下打法就一定可以制造出极限成绩，但对于刚接触此模式不久的玩家来说，有一种打法对照参考应该是有些帮助的。

任务模式最大的特点可能就是所有关卡的场地都是以蓝色立方体构成的，与《MGS》中的VR MISSION有些相似。任务模式具有很高的综合性，每一个任务都有各自的主题。任务模式和时间挑战模式在计分与评价标准上完全相同，即使是消灭敌人的关卡也是以时间为评分基础的，所以可以理解为一种玩法更多样的时间挑战模式，惟一有区别的地方是任务模式是有时间限制的。以下研究只是自己对于任务模式的理解，可能有片面的地方，希望各位“女忍”高手不吝赐教。当然更希望收到同好者的文字或影像研究稿件，相信其中定有达人能表现得更为出色。本期Gamehalo中将收录任务模式的演示影像，敬请欣赏。（注：影像中的部分成绩并非个人最好成绩）

得分	评价	每秒分值
0~1899	C	30
3000~4499	B	50
5000~9499	A	150
10000~	S	200

MISSION 1

任务：在限定时间内消灭所有的敌人

时限：4分钟　S级标准：2分钟　个人成绩：49秒58（乔武藏）

可以说第1个任务就给了很多玩家一个下马威。这是一个完全依靠手里剑的世界，角色的立足点是5个高低不同的平台，而敌人则出现在周围9个远处的平台上。除了中间的立足点，旁边4个平台上都会有1个手里剑道具，每次取得后再经过25秒，该平台上又会出现手里剑以供玩家补充。而敌人共有7批，分别是1~7个逐渐增加。如果使用乔武藏的话，要达到S级实在是太轻松了　只要站在中间的平台不停跳跃锁定放手里剑就行了。（不停跳跃的原因是因为在空中手里剑的发射频率要比地面上高很多）当然，还要小心被敌人的远程攻击打下平台。如果想创造好成绩，建议在空中一边连射手里剑，一边按R2换锁定目标，这样可以减少手里剑空发的数量，提高效率。

MISSION 2

任务：限定时间内打碎所有封印镜并到达目的地

时限：5分钟　S级标准：30秒　个人成绩：16秒05（绯花）

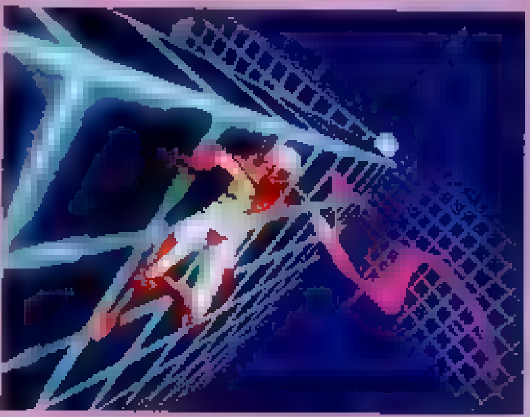
这个任务的时限与S级标准极不平衡，而任务的关键说白了玩的还是手里剑。场地中是一片水平高度相同的移动平台和4块封印镜，由于手里剑的特性是只要看得到就能打得到，所以远处的镜子都可以在起点的平台上用手里剑来解决，而不必靠近后再打碎。非锁定状态手里剑不易瞄准是本系列的特点，所以如果能够弹无虚发，一口气把镜子全部击破，再利用雷术冲向终点，那S级评价就捏在手里了。手里剑的功夫练到家，那极限成绩应该能达到15秒以内。另外，在挑战此任务时还有个小发现，那就是绯花站立放手里剑的高度要比其他三人高一点。这4块镜子绯花站立第一发就能命中，其他角色只有连发的第二发才能命中。

MISSION 3

任务：限定时间内打碎所有封印镜并到达目的地

时限：2分钟　S级标准：1分钟　个人成绩：17秒64（乔武藏）

从地形上说这个任务是MISSION 2的复杂版本，移动平台变成了移动墙壁。在墙壁上移动要比平地上别扭，而且墙壁是移动的，稍不留神就会掉下去。这个任务的关键是掌握墙壁的移动规律，并依照这种规律来安排排除8块镜子的顺序。因为所有的镜子都要用手里剑来破坏，使用角色自然就是乔武藏了。推荐顺序是这样的：一开始就直接发一镖，这样可以将终点前的1块镜子打碎，此时不要站着不动，马上从起点平台的右侧走下发射手里剑，这样做的目是为了将右边最远处的镜子打掉，虽然颇有难度，但这样做可以节省不少的时间；跳回到斜坡上立即发动雷术，跳上左边的墙面，调整高度贴墙向前射一枚手里剑，并立即使用八双，这样可以把左边3块镜子一口气干掉；回身贴横向的第一面墙，在右侧使用一次八双，又打碎2块；在较高位置贴右侧纵向墙壁，向前放手里剑，最后一块镜子也碎了；设法站在最后一块墙壁上方用“冲跳冲”便可到达终点。



©SEGA … 2003

MISSION 4

任务：在限定时间内消灭所有的敌人并到达目的地

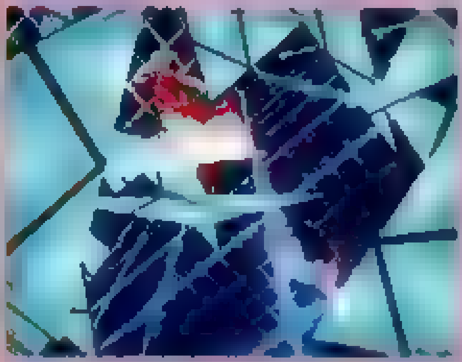
时限：10分钟　S级标准：4分30秒 个人成绩：1分16秒88（乔武藏）

如果不使用乔武藏的无限手里剑，那这应该是任务模式中的难点之一。这个任务的战斗场地共分4层，（再往上就是终点）每一层都会出现若干杂兵，只有将他们全灭才能打开通往下一层的结界。本来杀几个杂兵是小菜一碟，但是关键在于我方攻击如果波及到地面，那由蓝色方块构成的地板就会破碎，而下面则是万丈深渊。（在这里放一个八双将会看到十分壮观的场面）当地板不断被打破，自己的空间也就越来越小，可能连到上一层的路都没有了。而且除了直接落入深渊的敌人外，从高层落到低层的敌人并不会消失，玩家还得花费大量时间到低层把它们消灭，这就要求在杀敌时尽量避免打到地面，不然会对自己很不利。如果是站立状态，各角色不会波及地板的招式非常少，所以乔武藏才能从容地用1分多钟完成这个4分30秒就能达到S级的长时间任务。当然，研究其他角色在攻击受到限制情况下的对策也是件十分有意思的事。即使是使用老乔，也有诸如故意打破地板让杂兵掉下去，以及解决部分敌人防御的一些技巧，具体就请参看影像吧！

MISSION 5

任务：在限定时间内把所有的蓝色方块破坏掉

时限：3分钟　S级标准：30秒 个人成绩：11秒65（乔武藏）



这个任务真可谓是分秒必争，其流程相当短，表现好的话可在12秒内完成。箱子一个一个砍显然不可能创造好成绩，所以还是要得用八双手里剑，一打一大片，只要4次八双就能全部搞定，这就不得不请老乔出马了。首先是一个八双将眼前的一片箱子全部击破，但要注意尽量向前跳之后再使用八双，不然可能会有个把箱子打不到；然后立即发动雷术向左后方那一片方块的中心移动，一个八双全部结果掉；第3次的八双是关键，要将上方的地板和前面的一个立方体一起解决掉，而[illegible]墙；前冲数次，以八双终结上－下二最后4个方块。另外，如果乔武藏还不能选择的话，可以不停玩这个任务，通过关卡总数88的角色出现条件很快就完成了。

MISSION 6

任务：限定时间内打碎所有封印镜并到达目的地

时限：5分钟　S级标准：1分30秒 个人成绩：50秒41（翡水）

这个任务倒有些像在玩赛车游戏，而且尽是些盘旋而上的直角弯道，非常刺激。这一关的最佳人选当然就是移动神速的翡水了。7块封印镜都是沿路出现的，打碎它们倒不是任务的关键，主要考验的还是方向的操作。因为如果要追求速度，那在转弯时就不能花费时间调视角，但如果方向的微操技术不过关，那是很容易从狭窄的道路上掉下去的。为了追求速度就不得不在狭道使用DASH，而且还得是雷术中的DASH，这就对操作要求更高了。好在不小心滑出赛道时（汗！怎么真的变成RAC了？）还可以以跳冲挤回路面，但反应一定要快。中间断开的斜坡不必按路走，横向二段跳可以直接上到高处，这样也可节省时间。最后2块镜子用手里剑来解决，远处那块最好以“盲镖”来打，瞄准肯定要多花时间；这个任务比较“猥琐”的地方是终点在场地的最下方，从高处跳下时可要看清楚了。

MISSION 7

任务：限定时间内打碎所有封印镜并到达目的地

时限：5分钟　S级标准：1分30秒 个人成绩：42秒30（绯花）

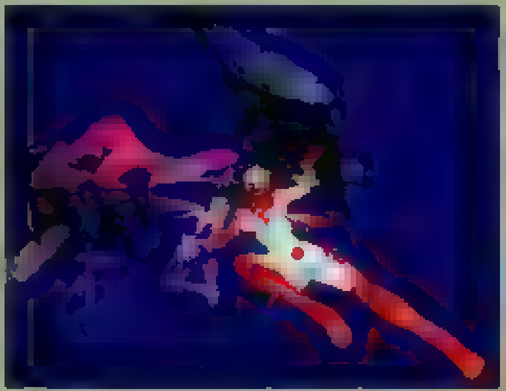
这可以说是地形最为复杂的一项任务，也是我最后一个达成S级的任务。这个任务的场地简直就是由大量蓝色方块构成的高塔，而9块封印镜在蓝方块的光辉下黯然失色。一开始几层还有一些不可破坏的平台可以立足，但越往上蓝色方块越多，得自己做阶梯往上爬，一不小心就会掉下去，要是打碎了关键的方块，那连上去的路都没了！此任务推荐使用绯花，因为她的太刀·现世在这里有优势，那就是攻击距离……短，所以不易波及“无辜”的方块。而伞的攻击范围和恶食的剑气都反而会成为累赘，乔大叔两刀才能打碎一个方块的效率太低了。用手里剑倒是也可以，不过总的来说还是绯花的优势明显些。这个任务主要考验的是跳跃与斩结合使用的技巧，因为以3×3个小方块为一个单位的立方体一定要二段跳才上得去，所以向前方的“跳砍跳”、“跳跳砍”可以分别在任务前期和后期发挥很大的作用。（注：雷术并不能增加跳跃的速度）只是要注意得在跳跃上升途中出刀，这样刀的判定是在身体的前上方，就不会打掉下方用于立足的方块了。另外，在中间两处梯形方块位置分别会在阶梯背面藏有封印镜，切勿遗漏，用手里剑打还可省些时间。而最上面的4块镜子下方有个突起的立方体千万不要打碎，不然只有望着上方的终点叹气了。

MISSION 8

任务：在限定时间内消灭所有的敌人并到达目的地

时限：2分钟　S级标准：1分35秒 个人成绩：57秒73（秀真）

这是两个100杀阵关卡之一，但要比SURVIVAL 6要快得多，因为这一关没有地形可言，只有起点到终点两个相隔很近的小平台，剩下的就是万丈深渊。所有的敌人都在空中出现，也就是说100杀阵完全是在空中完成的，只要双脚一离地就等于踏上了一条不归路。这个任务其实就是对于滞空技巧和耐力的考验，也可以说是个体力活，毕竟需要很高的按键频率。根据敌人的间隔合理使用滞空组合将起到主导作用，而处理挥刀砍空、视角突变等突发状况的应变能力也是很重要的，有时就算是被敌人命中也有机会补救。从挑战时间的概念来看，最适合的角色还是秀真，因为恶食可以直接破甲，对占相当比例的装甲系敌人不必像绯花和翡水那样花费大量足踢破甲的时间。不过因为没有足踢，在空中也就等于少了一次移动的机会，所以从安定性来说秀真还是要差些。胜负师用绯花和翡水完成空中100杀阵的成绩是一分十几秒的样子，翡水略快些。当然，一开始使用雷术加速对哪个角色都有效。至于在其他任务中十分活跃的乔武藏……各位有兴趣的玩家不妨试试，只能用手里剑破甲的乔绝对会让你体会到滞空技巧的真谛！



时间模式概念晋级

上次在合订中刊登时间模式的概念讲解与影像演示后，胜负师并未停止对这一模式的研究，通过与一些“女忍”爱好者的交流，在成绩方面已经有较大程度的提高，也发现了某些关卡挑战方法上存在的一些问题。这里简要说明一下取得现有成绩在基本概念上的变更点，以弥补上次因为时间紧张在研究上的不到位。当然，这些方法可能还无法使成绩到达极限，等待各位玩家将其继续完善。先提一下技术关键词

冲跳八双　在“《忍》系列”中并不只有二段跳后才能用八双，在平台边缘冲跳之后同样可以使用八双，但输入动作要快，有一点停顿就会失败。由于冲跳八双的离地高度较小，落地较快，因此在很多场合都可以节省时间。另外，“跳冲跳”、“冲冲跳”之后也可使用八双。

手里剑盲射　俗称“盲镖”，就是在非锁定状态不将视角调至有利方向，凭感觉向目标发射手里剑的上级向操作。这一招在打无法锁定的封印镜时优势特别明显，同时也是最速打法中省时的关键点之一。只是难度也极高，是需要长时间的修练方能习得的技巧。

TIME ATTACK 1

现在成绩：33秒72（乔武藏） 原先成绩：43秒11

开始没什么变化，第一个结界的最后1块镜子用刀砍可以稍省些时间，而第二区域一开始远处高台上的镜子用“盲镖”解决是提升成绩的关键。我采用的方法是在桥上前跳八双，然后右90度射手里剑，这样可以顺带打掉下方的一块镜子。然后在下方集装箱与斜坡的中间适当位置用八双解决2块镜子又可省些时间。

TIME ATTACK 2

现在成绩：39秒99（翡水） 原先成绩：42秒38

这一关提高不多，因为方法并没什么大变化，只是发动雷术可以早一些，如在石柱林前就可以使用了。另外，在雷术状态中，按键频率也会影响成绩。因为纯粹是体力活，所以没有多尝试。运气好不被最后那些石柱卡住的话，完全有可能再提高一两秒。

TIME ATTACK 3

现在成绩：51秒56（乔武藏） 原先成绩：1分07秒24

这一关的变更点比较多。首先在一个八双打掉第一个结界前的3块封印镜后贴右墙，过结界后八双打掉空中的3块镜子，落地前用手里剑打掉前方的一块镜子。同样用手里剑打掉左边角落的镜子后到右墙广告牌下沿放手里剑，可打掉同高度的一块镜子。在解决第三个结界前的4块镜子后贴右墙，这个高度用八双可以一下打掉前面的5块镜子。掉在左侧平台处平冲两次贴墙，向右发手里剑可听到镜子碎的声音，而此时已经可以将第四个结界前的3块镜子用八双打碎了。趁着魂飞向结界那一点时间赶快发动雷术，之后的方法就没什么改变了。

TIME ATTACK 4

现在成绩：28秒60（翡水） 原先成绩：42秒73

这可以说是概念完全改变的一关，因此成绩提高的比例才会这么大。在我现在采用的方法中，所有的镜子都可以用手里剑来解决，而且不必用八双。当然，有几块镜子用镖打意义不大，如第一块镜子、第二座长桥上方的两块镜子和最后一块镜子用伞打把握大些，而其他都用手里剑打。在走下第一座桥时可发动雷术，顺便调整视角在落下途中用伞打碎两块镜子。在第二座桥上先打碎出口上方的镜子，再返回桥上将最后两块镜子打碎，而此时应设法落在倒数第二个平台上。尽量不用跳跃，并减少瞄准的停顿动作，这样才能大量压缩时间。

TIME ATTACK 5

现在成绩：27秒48（乔武藏）

原先成绩：35秒09

这一关的提高关键主要是在第二个平台左方远处的那块镜子身上。在第二个平台上放八双打碎两块镜子后马上用手里剑消灭那块镜子，这样到左下方平台时就少了一个麻烦。另外，最后区域的那堆镜子用二次八双就行了，多用自然会浪费时间。

TIME ATTACK 6

现在成绩：22秒64（乔武藏） 原先成绩：32秒45

成绩提高主要是因为改变了使用雷术的时机和最后6块封印镜的破坏顺序。在用八双打碎最初两块镜子后使用雷术，“冲冲砍跳”上墙之后用“跳跳八双冲”可搞定3块镜子。靠右行，在6块镜子前的平台上向左用“冲跳八双”打碎最近的3块，然后回冲到平台上，最后3块镜子各位就看着办吧。

TIME ATTACK 7

现在成绩：44秒38（翡水） 原先成绩：48秒89

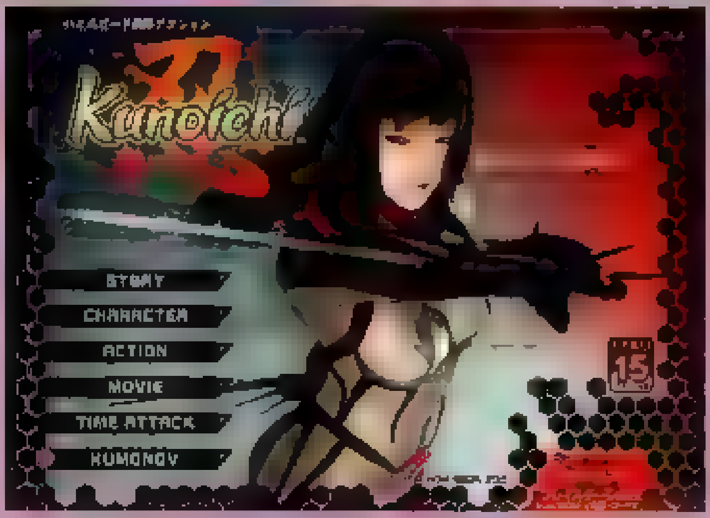
这一关在流程方面并没有太多变化，只是细节方面有些不同。第二个结界区前3块镜子用飞腿踢碎，而最里面那块则用手里剑解决。贴右墙中等高度发手里剑打碎一块镜子，在前方墙壁手里剑道具高度左右各放一枚手里剑又可干掉两块镜子。在第三结界前使用雷术，之后的打法没什么变化，只是绿平台上方的镜子用手里剑打效率会高些。

TIME ATTACK 8

现在成绩：43秒47（乔武藏） 原先成绩：1分01秒20

这是研究得比较辛苦的一关，而成绩提高也是比较显著的。开始时使用雷术的方法不变，只是之后需要非常抓紧，不要有什么多余动作。有必要用八双的地方也应使用耗时较少的“冲跳八双”。这样在到达旋转平台时就可以从左侧走，而不是原先那样走右边。在旋转墙壁上可以直接跳到上方平台，只是二段跳要延时操作，这样可以跳得高些，这个操作要稍稍练习一下，成功的话又能节省不少时间。部分要点用语言很难表达，具体请参看影像吧。

Kunoichi 官方任务



这里详细说明的只是上期提到的两项挑战任务，官方成绩已经公布，投稿受付也已经结束。不过正如《Shinobi 忍》“最速之忍”那样，虽然活动早已结束，但依然有FANS还在潜心研究，不断超越。除了以下讲解的两个任务外，还有MISSION No.2（STAGE 5最速过关，要求与MISSION No 1相同）以及MISSION EX01（SURVIVAL 1连击数极限挑战，角色限定为绯花）都是很有挑战性的课题，各位拿到杂志时，这两项任务的优胜者应该就会发表了。相信官方网站上还会有更多任务更新，有兴趣的朋友请多关注 http://kunoichi.jp 中的“TIME ATTACK”专题页面。（如出现乱码请手工将“编码”改成“日文自动选择”）里面还可在线观看一些任务的高手演示。因为工作繁忙，胜负师对于官方任务的研究也只能点到即止，希望有更多高手参与进来，Gamehalo的大门会为所有技高一筹的玩家打开。

MISSION No.1

挑战内容：STAGE 2最速过关

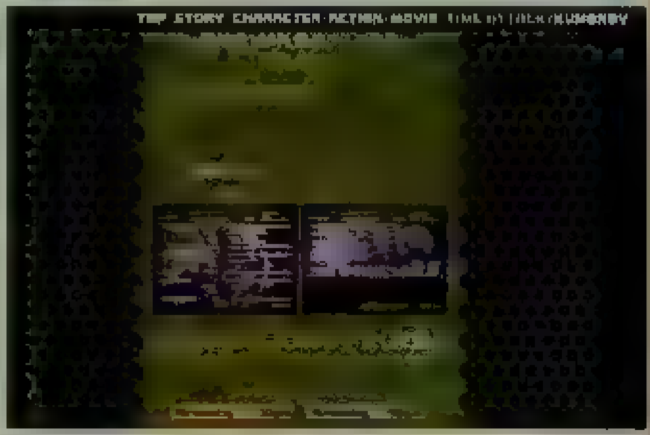
挑战要求：①指定关卡全程通过（可选关）

②难度NORMAL限定

③角色限定为绯花（服装不限）

④破坏度100%（30000分）限定

这项任务的官方挑战影像征集已经结束，最后由一位32岁的老玩家“BFMの弟子”取得优胜，其成绩为3分11秒63。他的打法十分精妙，（让我走出了“使用雷术加速就一定快”的误区）操作则像机械一样精确。在没有



看过那位大叔的打法前，胜负师的成绩只是4分02秒，但在参考他的一些方法之后成绩一下子提高了43秒。不过在方法大致相同的条件下，操作是决定最终成绩的关键。胜负师因为操作水平还有待提高，所以与这位纪录创造者的成绩仍有差距，本来决定放出的MISSION No 1演示也因此在制作本次影像时删除了。

因为追加了破坏度100%的特别限制，所以此任务要比单纯的最速过关复杂得多，并有许多值得注意的技术要点。以下是BFMの弟子最速打法的一些重点提示。

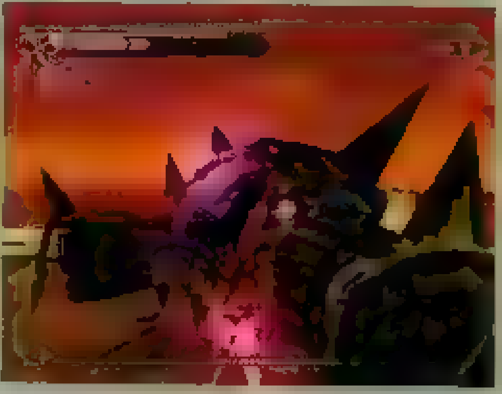
第1区域：不必使用八双的区域。基本上遵循先杀杂兵后打可破坏物的原则，两个并列的箱子只要站在中间砍一刀就能破坏。从头到尾的移动尽量使用DASH，路上的道具只有顺路的才加，敌人也只打必须杀的。另外，杀阵表演效果是不计算时间的。

第2区域：非常关键的一个区域，主要是使用蹴上—蹴落（把敌人踢浮空再向下踩的招式）将处于下层的可破坏物成片地消灭，这样就不必走到下层去了，可节省大量时间。当然，对哪个敌人施以蹴落是有讲究的。第2个平台上的敌人不用理会；第3个平台要踢右边第一个敌人；第4个平台上的箱子砍掉即可；第5个平台踢右边第一个敌人；过吊车桥后踢中型式神，不过之后要站在右侧斜坡处用手里剑将远处的宝箱射掉；下一个平台同样踢右边第一个杂兵，但不能让这个杂兵移动，不然可破坏物中会有漏网之鱼；最后一个平台踢起哪个敌人都可以。

第3区域：一开始来到右边的楼顶，在两个风扇与两个罐子之间使用第一个八双，然后锁定上方杂兵用足踢就能上高台。跳上电波塔的中间层使用八双可打碎上方的宝箱，但不要到上层平台，不然就会出现必须消灭的杂兵。原路返回时，以一个八双打碎5个罐子。过桥后在左边可得到一个忍卷，对付单个出现的大型式神在其背后使用小太刀会非常有效。之后有两场必打的战斗，造杀阵时用八双将左侧的罐子全灭。

第4区域：一开始移动至右侧结界前使用炎术，在解决两个杂兵的同时将右下方三角阳台上的风扇也破坏了。在第二批敌人出现时在适当位置再使用一次炎术，可将这一平台上的所有东西清除。不从桥上走，在下方的三角阳台上"跳跳冲砍"解决对面阳台上的风扇，然后回身锁定，开始斩杀杂兵。下一批杂兵以从右到左、从下到上的顺序来打，消灭后在一堆风扇左侧使用一个八双，可将此平台及下方的可破坏物全部清扫干净。在上方的宝箱中取得一个大炼气晶，然后依次解决一批杂兵。在两个罐子右侧使用最后一个八双，顺带解决下方阳台上的东西。将全部敌人干掉后取得结界右下方阳台上的忍卷，砍杀的最后一个杂兵应该处于忍卷宝箱的上方。

BOSS战：BOSS战的场地中有7个可破坏物，先将离自己最近的4个撞毁，然后冲过去砍BOSS一刀。此时BOSS一般会下扑，并露出背部的紫色弱点。绯花应锁定BOSS偏右后跳并蓄力，使用一级分身斩命中弱点后立即用炎术取消硬直，BOSS会被秒杀。还没完呢！炎术的范围只能波及右侧的1个破坏物，最后两个要趁画面转黑的那一点时间用DASH撞毁。这便是已知的第2关BOSS最速战法。



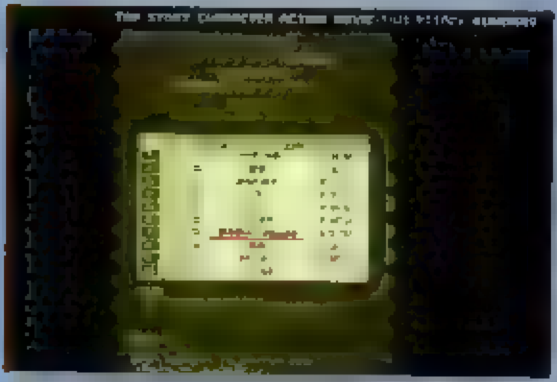
如果能够将以上打法完整实施，相信会取得不错的成绩。不过要破纪录，只知道这些是不够的，除了需要过硬的技术，方法的改良同样重要。

MISSION DX

挑战内容：通过任务模式 MISSION 8

挑战要求：①角色限定为乔武藏

②必须完成 100 杀阵



▲这个任务是按投稿信件的邮戳日期来排名的，因此胜负师只排在第七位。

其实在88枚胧币入手之后，我就曾尝试过用乔武藏打M.SS.ON 8，因为用太刀不能破甲，所以认定这是"不可能完成的任务"。在得知官方此项任务征集时也感到非常吃惊，毕竟乔的通规破甲手段是手里剑啊！我们都知道，乔武藏和秀真的滞空原则为"跳冲砍"，如果在这中间使用手里剑，那滞空的有限时间就会受到影响。惟一弥补这种影响的要诀只有一个字——快！如果出手不够快，节奏不够熟，而且没有一定的耐久力，那后半段如怒涛般连绵不绝的按键频率一定会成为想尝试这一任务的玩家的噩梦。即使你具备了以上能力，还是需要那么一点运气。因为敌人并不是靶子随便让人砍，它们也会以炼气弹或冲撞来攻击。当敌人使用撞击时会有无敌时间，而且空间位置会改变，遇上这一招，乔大叔可就九死一生了。还有就是锁定到不想锁定的敌人以及视角的突变都会让人措手不及。挑战这个任务前，或许祈祷一下会比较好。

要完成这一任务已是不易，如果还要追求最速，那打法上就要多下些功夫了。在这100个敌人中，有些位置靠得很近，就算一次用手里剑干掉两三个还可以依照滞空原理打到下一个敌人。这样一来就可以靠减少滞空操作的回数来节省时间。本次影像中收录的DX演示就采用了这一有效的方案，将自己寄去日本的成绩提高了10秒多，而且比现在官方网站上的最好成绩快了6秒。不过小失误还是有的，比如四个一组的有甲飞虫处就没处理好。因此，1分20秒并不是极限，应该还有数秒的提升空间。

提示三点：一开始使用雷术依然没错；还有就是有甲飞虫打两镖砍一刀，六翼飞虫打两镖砍两刀，但打三镖砍一刀更省时间；"跳镖镖冲砍"比较安全，"镖镖跳冲砍"速度比较快。

黑钢F极限战法

玩过前作的玩家应该感觉得到，《Kunoichi 忍》最终BOSS"黑钢F"因为规律比较固定，所以要比前作最终BOSS产土蝗户简单得多。那么这个BOSS究竟简单到何种程度呢？HARD难度下一刀斩、无伤、不使用忍术—S级评价—25秒内过关，这些均可以同时达成。不信？听我慢慢说来。

如果不追求时间，那选择绯花和翡水凭技术也能达成上述条件，翡水因为有"正突无限连"（在黑钢无防护罩时在正面连用第一段的小太刀操作，节奏掌握得好可形成数百连击），所以更为轻松。不过要将过关时间控制在30秒内，就不得不使用秀真了。最速战法基本步骤如下：

在进入战斗画面前提前按住□键蓄力，并快速前冲至宝箱处，回身放蓄力斩。如果能够对BOSS的背面进行三段伤害，就能令其直接变身。（注：如果BOSS在锁定时移动了，那就只能重来了。）此时BOSS会原地出大横斩，不必理会他，趁这段时间破坏东西加道具，赚取足够达到S级的分数。横斩之后，BOSS会有两种行动，一般是发射手里剑，只要秀真积极移动，不难躲过。之后BOSS会放一圈的分身，（注：如果没放分身就再重新来过。）冲过去不锁定斩杀5个分身后远离BOSS，然后锁定蓄力。BOSS此时会再次用横斩，在他收招时出蓄力斩，就能将其一击必杀了。

不过这种打法所用时间通常是25秒多一点，要想进入25秒内还得另寻他法。在BOSS变身出横斩后，可故意引诱BOSS用五连斩追击玩家，靠近边缘有可能令BOSS冲出去。此时BOSS会消失，并从场地某处再次出现，如果他此时放分身，那就已经比BOSS发手里剑时快一些了。要是运气好，BOSS在近边缘处放一排直线的分身，那只要抓住机会，一刀斩5个想要散开的分身，然后等BOSS使出横斩后蓄力一刀就有可能破纪录了。Gamehalo最后那段影像演示中，胜负师在最后稍有迟疑，不然就可以进入23秒了。可惜可惜！

研究中心 Research Center

文 沙罗

GROWLANSER Ⅳ
グローランサーⅣ

使魔的能力

使魔在本代中不再像前几作那样只有“说话”的“能力”了。玩家需要利用“DOLL HOUSE”来不断培养使魔的能力，这些能力都能够在游戏中给予玩家极大的帮助。培养使魔的能量会随着游戏进程的发展而增加，另外玩家还可以通过使用“赤の石”、“青の石”、“绿の石”来提高使魔的能力。

エネミースキャン	在战斗时选择敌人便能够得到其相关的能力资料。
活跃ポイント累积	在战斗刚开始时 根据LV的高低而直接给予我方全部人员一定量的活跃点数。
物理攻击防御	一定几率将敌人的物理攻击完全防御掉。
[illegible]	一定几率将敌人的魔法攻击完全防御掉。
仕返し	攻击主人公的敌人会有一定几率遭到使魔的反击。伤害力与使魔的筋力成正比。
独り言	闲暇时候说话。
友好度判定	能够得到与同伴间的友好度的资料。
イベントメモ	可以告诉主角故事的发展状况。
[illegible]	可以判定主人公的性格。
宝サーチ	在迷宫或遗迹中使用 可以得知未开启的残留宝箱数量。
侦察	在不想被敌人发现时潜入，便可以靠它[illegible]
远见	可以看到对主人公有影响的事件。
值引き交涉	买东西时价钱能够打折，等级越高折扣[illegible]
フェイト	能够判断出フェイト角色是否成功地改变了命运。
トランスゲート	[illegible]
精神干涉术	能够影响对手的精神。レジーナ加入的[illegible]

使魔的“独り言”

当使魔学会了“独り言”这一特技后，无论主角在任何地方，只要站住不动呆上一会，那么使魔便会说出一些有趣的话。而且“独り言”的等级越高，话题也就越丰富。其中不乏一些搞笑的内容，如イライザ好奇地问使魔是否连洗澡、上厕所也跟着主人公一起。使魔此时则会立刻红着脸否认。

迷宫女士(ダンジョンレディー)

在前作中就已经出现过的她，在本作中为了寻找出适合存放最强迷宫的水井而不断在大陆之间奔波着。大家只要按照特定的顺序，到表中列出的地方的井边便能够找到她。全部地点找过后，离开MY CITY一次再进入，便能够从井中进入大陆最强的迷宫了！

1	サンセール
2	リーゼル
3	レブラント
4	アイゼンヴァント家
5	以前マギー居住过的废村
6	MY CITY

前任使魔的复活

游戏流程进行到完成主战斗17(即完成マキュレイ遗迹的剧情，具体内容请见上期的攻略)并回到イライザ家后，当晚会发生使魔的相关剧情。第二代使魔一直在为自己的能力不足、无法代替已经死去的使魔为主人效力而烦恼，同时对将来能否坚持下去缺乏自信。此时会出现若干选项。(如图所示)

若玩家选择第2、4、6三种选项；或者在之后的选项中选“不满”、“默っている”、“役不足だ”、“何も答えない”(不满、保持沉默、不中用、什么都不回答)，那么使魔便会十分悲伤：“我果然是个不能让主人满意的使魔　　”说完后，她突然从主人公那里抢走了已死的使魔留下的使魔结晶。

“我最后能够做到的…… 就是让她能够再和主人您在一起……再见了，主人。”在留下了告别之言后，她从结晶中将已死使魔的人格和灵魂转移到了自己体内。一个身体无法容下两个灵魂，就这样，初代使魔再次复活，第二代使魔永远地从世上消失了……而假如玩家选择让第二代使魔留下来，那么初代使魔则永远不会再复活。不管怎么选，对主人公和使魔来讲，其实都是一个悲剧。

使魔的服装

注　即コスチューム。(LM型使魔没有I与J)

取得方法

A	自动取得。
B	自动取得。
C	自动取得。
D	完成メル的散发传单的事件后得到。
E	在ラインファルツ基地研究室内的白衣中，游戏中后期才能取得。
F	ルインチャイルド收容所的书架里。
G	自由战斗4对4的AAA级的奖品。
H	使魔诞生后的研究室内出现。
I	MY CITY的商店开始营业后，与ポカッチャ对话后，从他的使魔那里听到了相关情报，之后在マーキュリア东北处入手。(洞窟处向右走)
J	最终休假前与使魔约会后得到。

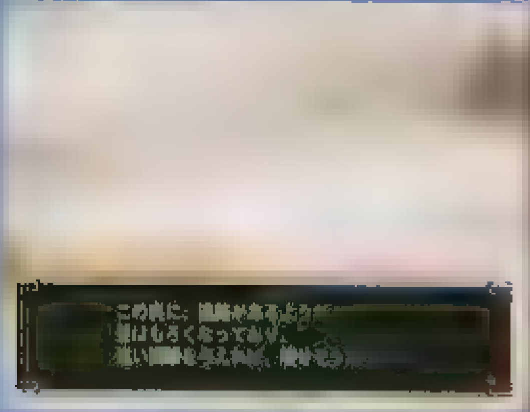
大家能看出图中三位使魔的服装原本是哪些角色的吗？

©2003 ATLUS,Inc.All rights reserved

最强防具

每位角色都有一套专用的最强的防具，其拿法各不相同。

主人公	在斗技场伤害值的两种排名竞争中均获得第一。
レムス	完成他的休假相关事件。
フレーネ	在打最终BOSS前的アイゼンヴァント山内，有一处有许多神像的地方，在那里走∞路线后再调查一次文字。通往宝箱的路便会出现。
イライザ	完成她的休假相关事件后得到。
レオナ	在最终迷宫アイゼンヴァント山中 有一处墙壁可以经过强大的冲击破坏。附近有一种敌人名叫バルーン，只要将它吸引到墙壁旁边让其自爆，便能够破坏墙壁，炸掉墙壁后便会出现宝箱。
ヒエン	完成他的休假相关事件后得到。
ヴァレリー	完成他的休假相关事件后得到。
レジーナ	大陆最强迷宫的宝箱中。



ホムンクルス制造装置

在斗技场的自由对战4对4中打到一定等级，便会获得奖品“古代技术书”，前往マキュレイ东边的遗迹，在保险柜处输入密码“643”便能够得到パワ・ストーン。

将这两个东西都交给マギ 后，便可以制造出“ホムンクルス制造装置”。心脏移植手术以及三种使魔的结局都要靠它来完成。所以大家一定要尽快将其制造出来哦。

同伴加入

ヴァレリー

在主战斗33之后，在旅店中睡上一觉便会梦到ヴァレリ 被追杀的情景。马上赶到梦见的那个地方，并在战斗中令ヴァレリ 存活即可。

レジーナ

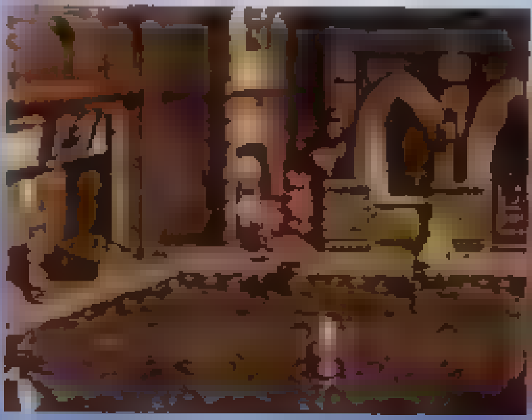
使魔全部能力的等级加起来超过了50以后，调查投影机便能够学会“精神干涉术”。之后在主战斗39的战斗结束后，对レジーナ使用精神干涉术。之后依顺序选择“俺を信じろ”、“ここは……”、“幻に……”、“レジーナは一度死んだ”。全部完成后，她便会加入队中。但是，她的心脏依旧是靠魔物来代替的，生命得不到保障。所以，当ホムンクルス制造装置完成后，就要拜托MY C TY的医生帮忙做心脏移植手术。具体的选项为：“心臓を作って欲しい”、“はい”、“O型”、“20%から+30%”、“はい”。在动手术前选“お願いする”、“约束する”。

ドングリ

ドングリ是レオナ 族的爱情证明。如果玩家想要打出レオナ的结局的话，就需要在每次主战斗后给レオナ一个ドングリ。注意是在主战斗后，且レオナ必须在队中才行。ドングリ数量众多，在治好レオナ的病后并走出废村时便可以找到。只有交给レオナ7个以上的ドングリ时，才能在最后休假的前夜里向她告白。

系列卡片之一

在城镇オ ディネル中，有一条暗道可以通往一家奇怪的商店（在房子遮挡的地方调查便能够发现该商店），在该商店中能够购买到“GLチップス”的系列物品。该物品共有1、2、3、4这4个种类（后面的种类要到游戏后期才会出现），且可以当作回复道具使用。不过当使用该物品后，便可以得到一张《梦幻骑士》历代的人物卡片。不断使用该物品，便能够将“《梦幻骑士》系列”的人物卡片全部收集齐了。卡片可以在标题画面的APPENDIX模式中欣赏。

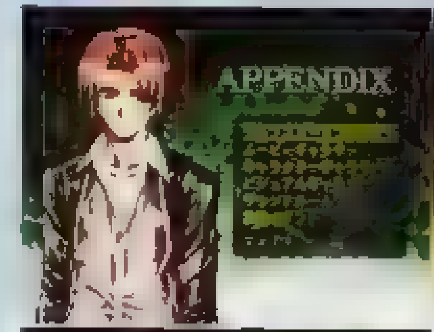


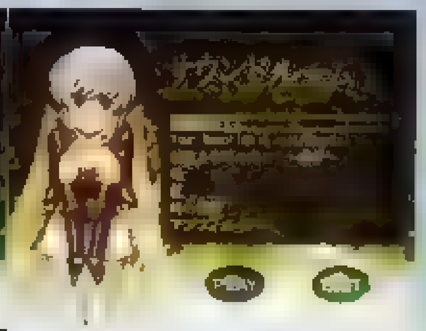
系列卡片之二

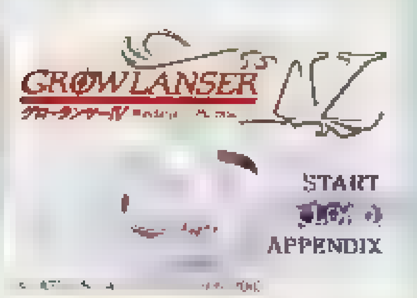
当玩家已经得到了“《梦幻骑士》系列”的人物卡片，且剧情发展到ホムンクルス制造装置完成时（完成方法请参考前文），便可以利用ホムンクルス制造装置制造出本系列作品的2代及3代的角色。任意一代的角色全部登录完毕后，玩家可以在斗技场中与这些角色进行战斗（エキシビジョンマッチ2、エキシビジョンマッチ3这两个项目），别看他们的等级只有50级左右，实在算不上高，但是其能力却高得令人发指！本人曾试过用LV75的主力部队前去“讨伐”（没有提前使用辅助魔法和装备魔石），结果是惨不忍睹……

APPENDIX模式

在得到了“《梦幻骑士》系列”的人物卡片后便会在标题画面上出现。与前几作一样，玩家能够在该模式中欣赏音乐、人物肖像、声优语录等。除了人物卡片和过场图片欣赏外，其他项目都必须等游戏通关一次后才会出现。







注：音乐欣赏模式需要在斗技场的“自由战斗4对4”中获得AAA级的胜利后再通关，这样才能够出现。

MY CITY

在游戏发展到一定进程时，主人公会得到一块属于自己的土地，靠着精明能干的部下，大家在这块土地上建立起了一座漂亮的小城市——MY CITY(为了方便故以此命名)。在城市建造前及建好后，玩家可以为这个地方任意命名。而关系到整个游戏发展变化的“休假部分”及其他隐藏要素，则有一大半都是发生在这个地方的。大家需要亲手帮助这里的发展，让该城市拥有更多的居民和店铺。

MY CITY ——魔石店

在サンセール村以北的堡垒中，会遇到一个名叫ペイトン的商人。接受他的委托，将其一路保护到MY CITY后，以后便能够在MY CITY中找他购买魔石。

MY CITY ——防具店

前往MY CITY城内西侧，找アンマス谈话后便可以接受他请求寻找3个孩子的委托。这三个小孩分别位于王都マーキュリア的中央的桥附近、サンセール村旅店旁、サンセール村以北的堡垒的大门背后。找回全部的小孩后，アンマス便会在MY CITY内开设防具店。

注：三个小孩均躲在建筑物的阴影内，从画面上是看不出来的。最好是边走边连按○键，这样便能轻松找到他们。

MY CITY ——道具店

前往クラスダール村能够见到一个道具商，在接受他的挑战后，朝リーゼル村前进。一路上要在限定时间内收集到全部的グッズ，到达目的地后，トラバ便会在MY CITY里开设道具店里。

メル的宣传单

在メル搬进MY CITY后，当剧情发展到一定程度时找她对话，会得知她正在为最近生意不好而发愁。于是大家便接受了她的委托，在大陆各地散发其商店的宣传单。只要将全部的宣传单发送完毕后，便能够从她那里得到一颗宝石。

オーディネル	栗色头发的女子、金发女子
マーキュリア	金发女子、褐色皮肤的女子、水果店女子
サンセール	金发女子
トロックメア	栗色头发的女子、旅店前的女子
クラスダール	モーティス（若他已经死亡则无法成功完成委托）

协力魔法

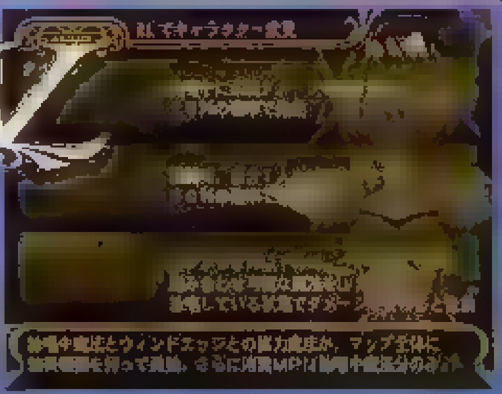
这又是一个本作新增加的系统。在以前几作中许多角色都能够使用的大范围高级魔法，到了本作中，就只有部分敌人能够使用了……我方如果想要使用这类魔法，就必须使用协力魔法。

简单地说，当剧情发展到一定程度时，只要我方学会了风魔法，同时找ケイト谈话，便可以使用协力魔法了。协力魔法的原理十分简单，一位同伴使用风魔法，另外一位同伴使用其他任意的魔法，两种魔法只要同时混合使用，协力魔法便可成功。起初时，协力魔法的数量非常有限，只有大家完成相应的剧情，魔法数量才会增多。

1	在イライザ的大屋中与ケイト对话后学会协力魔法。
2	小队内拥有风魔法LV5的角色。
3	在マーキュリア内　从某个角落走到花坛边，将捡到的魔石交给ケイト。
4	在废村过夜　晚上在村内能够见到一个幽灵，白天调查他所站的地方能够得到一本书，将其交给ケイト。
5	エレナ若成功生存下来的话　则从她那里得到报告书交给ケイト。若她已经死亡，则从收容所中取得报告书。
6	在ラインファルツ基地的研究室内找到报告书后交给ケイト。

注：以上步骤中有些部分是没有先后顺序的，大家可以任意先完成某一步骤。

极限技能



在本作中，每位角色都拥有三种极限技能。这些技能一旦发动，便能够达到左右战斗胜负的效果，可以说是相当强力的技能。不过，想要让所有角色们学会全部的技能，还是需要费上一番功夫的。

注：所有角色的第一种技能是自动学会的，而只有成功发动过数次该技能后，第二种极限技能才能够学会。

第三种技能习得方法如下：

主人公	剣の舞	在斗技场的伤害竞争中取得第一。ダメージ竞争一位。
レムス	转移の矢	在最终迷宫里使用了全部的6个宝石后从宝箱中得到。
フレーネ	オーバーラン	在取得了她的日记后，在休假中学会。
イライザ	静寂	完成第二次的委托。
ヴァレリー	奋起	在大陆最强迷宫中取得。
ヒエン	心眼	ヒエンの休假中イベントを最後まで進める。
レオナ	リベンジ	在交给她7个ドングリ后，与メリック对话。
レジーナ	ラッキー7	在大陆最强迷宫中取得。

斗技场

当游戏进行到中后盘时，MY CITY内的右侧便会出现斗技场。玩家可以在斗技场内参与各式各样的比赛，当然胜利后获得的奖品也是十分丰厚的。更关键的是，这些获得的奖品还关系到一部分角色的剧情。所以大家千万不要忽视这里哦。

打击伤害竞赛、魔法伤害竞赛	任意一种获得第一名后，获得技能剣の舞，两边均获得第一名时，获得ファイナルガード。
连续战	各种魔石
自由战斗1对1	各种リング
自由战斗2对2	9个リンゴ、9个ダンディーブック和祝福の钟（从中选择）
自由战斗4对4	B等级胜利后获得《古代の技术书》，A等级胜利后获得各种便魔的光标，AA等级胜利后获得者便魔的服装、AAA胜利后，当游戏通关后出现音乐欣赏模式；S等级获胜后得到魔石
奖励战斗1	在大陆最强迷宫中打败怪物ソウル后，才能够参加该战斗。
奖励战斗2	在大陆最强迷宫中打败怪物ゴールドダル后才能够参加该战斗。
演示多人战	魔法书、奥义书、秘本
クリーチャー倒し大会	赤、青、绿の石
完全制霸所有项目	全部项目全部取得第一后，可以得到究极スキル奥义、究极魔法奥义、究极特技奥义的魔石

六宝石

在游戏初期，佣兵团的团长会赠给主角一个黄色的宝石。其实这种宝石共有6个。将它们全部收集齐以后，在打最终BOSS前的アイゼンヴァントLJ内将宝石分别安装在几块石头上，便可以获得宝箱。

トパーズ	自动获得。
ジェード	在完成MY CITY西侧防具屋的寻找孩子的事件后得到。
アメジスト	学会所有的协力魔法后从ケイト那里得到。
ルビー	在サウドリック不断进行商人护送的任务（游戏前期和后期分别有机会护送）便会得到ルビー做为谢礼。
ブルーサファイア	接受都市レブラント的某个民家的寻人的事件并完成后得到。
ダイア	制霸迷宫女士的迷宫中。

全角色休假告白方法一览

注1：在与角色对话时会出现许许多多的选项，大家只要选出能够完成角色相关事件的即可，所以没有固定的答案。不过以防万一，这里还是给出100%适用的选项以供大家参考。

注2：在最终休假日的头天晚上（注意是晚上），大家可以向自己所喜欢的角色告白。通常情况下，只要前往同伴所住的房间即可，但也有一些同伴的大门是紧紧关闭的。这就意味着他（她）对主人公的友好度不够高或相关事件没有完成。节哀吧，同志。你只有在2周目中重新来过啦……

	MY CITY 美术馆	试してみる、感动したもの。
	达成上面的事件后	どんな记忆かたずねる。
	MY CITY 美术馆	自信を持て　フレーネにまかせる。
	MY CITY 美术馆	海を见に行こう。
	MY CITY 美术馆	そんなことはない。
フレーネ	マーキュリア	もう惯れたのか、はい；开始捉迷藏游戏后，将三人全部找出来。他们分别位于中庭的白桌阴影处、南大门的阴影中、海港右边柱子的阴影中。(注意画面上是看不到他们的)最后选"面白かった"。
	トロックメア	前往トロックメア的港口，发生她画画的事件。
	[illegible]	在收容所中做梦之后　前往希望遗迹取回フレーネ的日记。
	MY CITY	今からでも遅くない、思い出で埋めていける
	寻找シルム(非休假中，フレーネ必须在小队内)	前往クラスダール，与站在菜田里的大爷对话两次，前往リーゼル，与农具放置处前的男子对话，最后来到位于リーゼル南部的一座桥下　便会发现シルム。
	イライザ的房间	话がしたい　どう思っている、待つ暇が……。
	イライザ家	はい、その金がつきたら。
	イライザ家	无敌だ、今の言い方は……。
	イライザ家	选"劳动するしかない"，之后跟随レヴァン来到王都(注意不要被发现)，最后选"できることがあれば手伝う"。
	达成上面的事件　マーキュリア	手伝う、はい、诱拐（与街上的人们对话之后，再与旅店前的人对话），肩に当たる、今回は见逃す、今の报酬で充分。
	休假头天晚上	选"引き受けるべき"，在非休假期间且イライザ在小队内时，前往イライザトロックメア找墙头上的男子对话，选"以前ここで……"，再去海港找戴歪帽子的男子对话　回到イライザ家找管家レヴァン谈话，再去マーキュリア，拜访入口处左边的民家便能够找到委托人的恋人。最后选"俺がいる"。
	イライザ家（达成上面的事件后）	选"引き受けるべき"，在非休假期间且イライザ在小队内时　前往リーゼル，在旅店内找一位男子谈话　再去村子最左上角找老人对话，前往ファンデルシア后　去旅店会遇到イライザ的父母　选"俺がいる"。
	MY CITY 餐馆	イグレシア料理、食事は食べるだけじゃない。
	MY CITY 饰品店	立派な战士だ。
	マーキュリア	选　姐について　"彼の姐"　"思い当たる"、"レムスに……"。
	[illegible]	向其询问父亲的名字。
	マーキュリア	找到クリストファー后　了解了事实真相。
レムス	マーキュリア	选"运命……"
	イライザ家	将レムス姐姐的事情告诉了他。
	マーキュリア（非休假中且レムス必须在队中）	选"レムスのことだ"、"素直に……"、"それはダメ"。
	MY CITY 餐馆	マーキュリア料理、大势。
	地点不限	人を守るため。
		充分、感谢してる。
		分からない。
		気をつける。
		その覚悟。
		怖い物。
		成功したのか闻く。
ヒエン		そうだろう
	MY CITY 剧场	武术のようだ。
	收容所（非休假中　ヒエン必须在队中）	前往收容所住一晚上。
	主战斗43（非休假中，ヒエン必须在队中）	ヒエン靠近ルードヴィッヒ时两人对话，同时ヒエン恢复记忆。
	MY CITY 餐馆	デュルクハイム料理　良いことだ。
	マーキュリア	ヴァレリーは仲间だ、谁かを守るため
ヴァレリー	マーキュリア	他の方法がある
	マーキュリア	拜访入口右边的民家　选"本当に倒すのか闻く"　"自分

	マーキュリア	も……"、"お父さん……"。
ヴァレリー	マーキュリア	谢りにいこう　仲间だ　战争が终わるまでの辛抱　本心。
	MY CITY 餐馆	ヴァルカーア料理　诚实。
	MY CITY 剧场	少し淋しかった。
	MY CITY 饰店	はい。
	ラヴァーズオーク探し（非休假中）	去オーディネル与防具店旁边的商人对话　选"誰に买ったのか"，在楼梯口处与　金发男子对话　选"どうしても欲しい""はい"。最后只要回答出他的提问即可得到ラヴァーズオーク。
レジーナ	达成前面的事件后	はい（第二天再与メル对话便能够得到ラヴァーズオーク了）。
	MY CITY 饰品店	将ラヴァーズオーク交给レジーナ。
		完成"心脏移植手术"的事件（请参考同伴加入）。
	マーキュリア	仲间のおかげ。
	マーキュリア	问她进入王宫时是否非常紧张。
	MY CITY 餐馆	デュルクハイム料理、この街の屋敷、今は仲间だ。
	レオナ的房间	いいえ、はい、レオナをかばう、レオニャはみんな……。
	イライザ家门前	对她讨论关于花的问题。
レオナ	[illegible]	在非休假中且レオナ在队伍中时，前往オーディネル的ポラック商店打听关于メリック的情报　得知有猎人出没于废村后　立刻赶往现场；再度返回オーディネル与旅店前的男子对话　选"男に挑み"；返回废村，对レオナ的哥哥使用"オーブリオンの球根"，如此一来便能够治好它的病。
	MY CITY	何が得意なのか聞く、お願いする、夕食のおかず、意外と……
	第三次休假以后 MY CITY 的剧场	选"演技は……"、"何度も……"。
	达成上面的事件后、夜里	跟在后面追　选"はめる"、"続きを见に行こう"。
使い魔TP型	达成前面的事件后 [illegible]	前往剧场后帮便属前往オーディネル找剧本家要剧本。当剧场开始上演第二场表演时："引き受ける"、"练习につきあう"、"真剣に"、"プロ级"、"赞同する"、"主人公を演じる"、"最后までつき合う"、"はい"。
	[illegible]后、下一次休假的头夜里	リラックスさせる、側による、そろそろ……、友人……、ヒディを抱きしめる　これからも……
	最终休假前（越早越好）	使用ホムンクルス制造装置。
	マギー搬过来以后的休假第一天　MY CITY 剧场	[illegible]
	达成前面的事件后　夜里	跟在后面追并来到マギー的房间　选"何故自分に……"。
使い魔LN型	MY CITY 诊疗所	找到医生ディライン谈话后回自己的房间　选"続けさせる"、"许す"，前往剧场后发生事件，选"はい"。
	MY CITY	找マギー谈话。
	前往废村（非休假时）	调查マギー房间一楼的书架。
	MYCITY、マギー的房间	すがりたいときは……　俺がついている　笑う。
	MY CITY 诊疗所	始めてもらう、はい、昔、恋人同士。
	[illegible]	使用ホムンクルス制造装置。
	MY CITY 剧场	选"嬉しかった"；到了夜里　选"はい"　与シドニ谈话　选"卵のことを话して欲しかった"　"俺も面倒を见る"。
	MY CITY　找シドニー谈话	小鸟が生まれそう、はい "使い魔の名前" が母亲だ　いい名前だ。
使い魔LM型	MY CITY　找シドニー谈话	优しくなでる　はい。
	サンセール（非休假中）	前往旅店找一位男子谈话　询问他关于エサ与母亲的事情。
	マーキュリア（非休假中亦可）	与港口的渔夫谈话。
	最终休假前（越早越好）	使用ホムンクルス制造装置。
	MY CITY	完成帮她散发传单的委托。
メル	MY CITY	在防具店开设后　前往メル那里发生事件。
	MY CITY	将造好的ラヴァーズオーク交给她。（关于ラヴァーズオーク请参照レジーナ部分）
シドニー	MY CITY	将ラヴァーズオーク交给她。

フェイト

这是本作开始新加入的一个设定。在故事中会遇到许多可能会因为某些原因而死去的角色（也有些角色不是死去）。不过如果主人公能够按照一定的方法拯救他们的话，说不定就能够改变他们的命运。

生存条件

エレナ	当主角被关押在收容所的时候　就要注意经常去敲旁边的墙壁与エレナ交谈。在与她的交谈中选"约束を覚えてるか？"、"移住"→"もう一度壁を叩く"→"愛している"。在最后一次敲墙时选"まだ、がんばれる"。

注：最后一次敲墙至关重要，虽然不敲的话エレナ也能够逃出收容所，但在路上她便会死亡！大家一定不要遗忘这点。

モーティス	在クラスダール（主战斗13）的战斗中，令其成功存活。
ヴァレリー	在主战斗33之后，在旅店中睡上一觉便会梦到ヴァレリー被追杀的情景。马上赶到梦见的那个地方，并在战斗中令ヴァレリー存活即可。
レジーナ	使魔全部能力的等级加起来超过了50以后，调查投影机便能够学会"精神干涉术"。之后在主战斗39的战斗结束后，对レジーナ使用精神干涉术。之后依顺序选择"俺を信じろ"、"ここは……"、"幻に……"　"レジーナは一度死んだ"。
レムス	完成其相关的休假事件，与其姐姐相认。
クリストファ	在游戏后期　前往オーディネル的クリストファ　兄弟俩的家　在门前会遇到管家并得到クリスのカルテ。之后前往MY CITY的诊所找医生（将クリスのカルテ给他看），同时拜托他治疗クリストファー。在打败シルヴァネール后　找到クリストファ　并将其带到MY CITY的诊所，便能成功将其体内的碎片取出。
メイフィールド卿	完成イライザ的第二个委托事件。（请参考休假部分）
メリック	完成帮レオナ兄寻找哥哥的事件。（请参考休假部分）
ラティカ	每次来到クラスダール时，务必前往旅店与她谈话　会发生两次回忆事件。第二次在见到她时，选出正确的选项即可。（选正确后会发生第二次回忆事件）

文：michaelakan 编：卡伦

自从《生化危机 逃出生天》（以下简称《OB》）发售以来，以其新颖的系统以及堪称多到令人发指的隐藏要素牢牢吸引着广大FANS的兴趣。如果玩家独自一人想要完美全要素收集的话需要耗太的精力，因此这次笔者就将相关的资料写了出来，希望能给需要的玩家一点帮助。

生化危机 逃出生天	CAPCOM	A·AVG
PS2 BIOHAZARD OUTBREAK	预定 2003年12月11日	日版
	[illegible]	对象年龄 18岁以上

单机版游戏模式及出现条件	
EASY NORMAL	最初可选
HARD	NORMAL或EASY全5话完成一次
VERY HARD	HARD通关一次
NO PARTNER	HARD通关一次
[illegible]	（无限弹药）全事件完成度100%

全事件完成度

事件完成度是指游戏过程中操作角色所做的特定的事情或者引发的特定事件，在游戏开始选择版面的时候按△键就可以查阅已完成的事件。某些事件之间有关联，而且更有些是随机才会发生的，而其他的一些事件需要特定的人物去完成，甚至还有强制要求GAME OVER才可以完成的，所以玩一两遍就想100%基本上是不可能的事。有个好处是完成度没有难度的分别，任何难度下完成的事件只要记录就可以算到总的完成度当中。

第一话 发生

序号	事件名	达成条件
01	タルでバリケードを完成させた	把酒吧门边的2个酒桶推到门后面堵住门。
02	スタッフルームへの鍵を使用した	用酒吧柜台上的STAFF ROOM钥匙开门。（HARD以上难度在僵尸破门后咬死的服务员身上）
03	青いタグの鍵を使用した	用SATFF ROOM茶几上的钥匙开门。（在新闻纸下面 HARD以上难度在OWNER'S ROOM阳台椅子上）
04	壁の絵の仕掛けを解いた	得到酒瓶后对OWNER'S ROOM墙留声机旁壁画使用。
05	旧応接室の棚を开けた(アリッサ)	用艾莉萨的S型开锁器打开旧应接室里的柜子。
06	フォークリフトの荷物を动かした	用酒库桌上的叉车钥匙(HARD难度以上在OWNER'S ROOM的桌子抽屉里） 启动叉车后把货物抬起。
07	酒造库のシャッターが坏れた	把酒造库叉车旁的卷帘门打掉（僵尸会拍掉也可以爬出通风口后再下楼梯去开）。
08	J'S BAR屋上の金网が坏れた	把J'S BAR楼顶天台上铁丝网破坏掉。
09	ライターを使い落书きをすべて见た	按顺序在以下地点先调查 看到有"……缅……"的文字就使用打火机。 1 酒造库梯子后面一点靠近酒桶的地方。 2 天台杂物间门口左面的箱子。 3 酒造库到屋上天台一段楼梯的左面墙上。 4 叉车左后方和酒桶交界的地方。 5 APARTMENT的电梯口右面的箱子处。
10	パトカー2台でバリケードを作った	把J'S BAR前通路的2辆警车都推到位堵住路。
11	タンクローリーのガソリンを流した	打开油罐车的阀门。
12	ライターでガソリンに火をつけた	用打火机点燃油罐车流出的汽油。
13	起爆装置を作动させた	[illegible]。
14	大量ゾンビ战に胜利 クリアした	引爆炸死大量僵尸过关。
15	大量ゾンビを退避し クリアした	步道桥大量僵尸的CG发生后原路返回停车处与警官说话后开车逃离（全部同伴需在本版面内）。
16	すべてのMAPを手に入れた	全地图入手。共两张，1张在休息室，1张在BAR前通路，靠近出口的警车一侧。
17	タンクローリーの爆发で死亡した	被油罐车炸死。（剧情规定的GAME OVER）
18	"新闻纸"を入手した	在STAFF ROOM冰箱旁的桌上。
19	"シャックのメモ"を入手した	"壁の绘の仕掛けを解いた"发生后 调查旁边[illegible]。
20	"从业员の日志"を入手した	在LOCKER ROOM的柜子中。
21	"ラクーントゥデイ"を入手した	APPLE INN前的自动售货机上（在警察的身后）。
22	オーナー部屋で悲鸣を闻いた	进入OWNER'S ROOM听到惨叫声（随机）。
23	旧応接室にカラスが飞来した	旧应接室靠近窗户有乌鸦飞进来（HARD以上难度不用接近窗户）。
24	ワイン库でボトルが落ちた	酒库内酒瓶跌落（随机）。
25	酒造库でボトルが落ちた	酒造库内酒瓶跌落（随机）。
26	J'SBAR前通りで悲鸣を闻いた	J'S BAR前通路靠近招牌的橱窗听到惨叫声（随机）。
27	"ウィルがゾンビ化"デモ起动	使用马克 在酒吧扶着波博待机（最好到要钥匙开的门附近），僵尸破门啃倒侍应后 带波博向BAR的大门走去。
28	"ボブの怪我が悪化"デモ起动	带波博到STAFF ROOM后再用打钉机封门后发生。
29	"ボブ屋上で自杀"デモ起动	使用马克，带波博到屋上后波博自杀（除VERY HARD难度）。
30	"ボブがゾンビ化"デモ起动	使用马克，带波博到屋上后波博变成僵尸（VERY HARD难度）。
31	"スタッフルーム封锁"デモ起动	STAFF ROOM，用打钉机封门（对着门边的木板使用打钉机）。

第二话 零下

序号	事件名	达成条件
01	キーピックでロッカーを开けた	使用艾莉萨，用PICK打开休息室最右面的柜子。
02	冻ったレンチを溶かした	把冻住的扳手放到休息室的热水槽里解冻得到扳手。
03	レンチでパネルを开けた	用扳手打开SECURITY CENTER左右的消防箱。
04	バルブハンドルでB7Fへの扉开锭	用得到的转阀打开SECURITY CENTER中间的门。
05	"B7FでV-JOLT使用"デモ发生	在B7F DUCT对着巨大的植物使用V-JOLT。
06	"B6FでV-JOLT使用"デモ发生	在B6F DUCT对着植物使用V-JOLT（以上两条是根据不同人走的不同线路来发生的）。
07	"モニカが走っていく"デモ发生	莫尼卡带箱子逃走的DEMO发生。
08	"モスジャイアント袭击"デモ发生	指纹登录后未触发NPC被毒蛾抓走事件，主角单独一人到MAIN SHAFT的桥上时被大飞蛾抓到电算室。
09	"[illegible]に舍て置かれる"デモ发生	指纹登录后至少要有1个NPC掉队，然后在电算室待机几分钟就会发生毒蛾抓走掉队NPC事件，接着大飞蛾会把NPC扔进电算室。
10	カードキーで电算室の扉を开いた	用捡到的CARD KEY打开电算室的门（如果知道密码也可以用SECURITY CENTER的电脑解除门锁）。
11	カードキーでシャッターを开いた	用捡到的CARD KEY打开B4F EAST AREA通路的卷帘门（如果知道密码也可用SECURITY CENTER的电脑解除门锁）。
12	"ハントパーナー使用"デモ起动	在低温实验室对着趴着研究员尸体的控制台使用[illegible]。
13	键でターンテーブルを稼动	TURN TABLE使用钥匙启动机车。
14	"间に合わず死亡"デモ起动	机车启动后的倒计时完结后不在TURN TABLE时发生，主角会被Hunter杀死（剧情规定GAME OVER）。
15	"ターンテーブル上升"デモ发生	3分钟完结后角色在TURN TABLE。
16	机关车を动かした	拉动机车左面控制台的拉杆启动机车撞BOSS。
17	"G变异体を倒した"デモ发生	杀死BOSS G变异体后的动画。
18	所员Aからアイテム入手	B7F DUCT，给旁边躺着的研究员救急喷雾剂。
19	所员Bからアイテム入手	使用阳子 与B5F B AREA通路上的研究员对话。
20	MAPを手に入れた	地图入手。在实验室或SECURITY CENTER，阳子好像是自动完成地图。
21	"重要实验体について"を入手した	在培养实验室。
22	"研究员の遗书"を入手した	在低温实验室。
23	"职员のメモ"を入手した	在B5F非常通路。
24	"所内通知"を入手した	[illegible]。
25	"实验メモ"を入手した	在实验室。
26	"パスコード更新"を入手した	在B5F C AREA通路。
27	"警备职员の日志"を入手した	在B4F EAST AREA通路。

第三话 巢窟

序号	事件名	达成条件
01	输血パックを使用した	水蛭丧尸出现时使用得到的血袋。
02	ナースコールを鸣らした	301、302、202室床头按一下NURSE CALL的开关。
03	シャッターの电源を入れた	将夜间受付监视控制台的电源开关打开。
04	1F廊下のシャッターを开けた	电源打开后，打开1F廊下铁门。
05	中待合いの间のシャッターを开けた	电源打开后 打开中待合室铁门。
06	B2Fへエレベーターが通じた	EV管理室电脑上输入密码启动电梯去B2F。
07	屋上へエレベーターが通じた	EV管理室电脑上输入密码(0930)使电梯可去楼上。
08	ナースステーションで出血した	NURSE STATION，调查进门左边的玻璃橱柜后吸血虫飞出吸血。
09	B1Fカードキーで键を开けた	使用LV1磁卡打开B1F的电子门。
10	B2Fカードキーで键を开けた	使用LV2磁卡打开B2F的电子门。
11	リーチマンを倒した	定温实验室用高温杀死水蛭丧尸（注意 如实验室内还有同伴则不能启动高温 并且同伴死亡也会变成第另一个水蛭丧尸 这次用高温就行不通了）。

©CAPCOM CO.LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED

序号	事件名	达成条件
12	屋上の警官にアイテムをもらった	调查楼上警官后拿到物品 有些人似乎无法触发这个剧情。
13	鉄の鍵を使った	B2F地下通路入口使用钥匙打开船锁。
14	MAPを手に入れた	得到NURSE CENTER的地图。
15	"看护士の日志"を入手した	在302室床上。
16	"补修工事メモ"を入手した	在NURSE CENTER。
17	"设定マニュアル"を入手した	在EV管理室。
18	"メモの切れ端"を入手した	在OFFICE。
19	"药品コードの传言"を入手した	NURSE STATION玻璃橱柜。
20	"研究者の日志"を入手した	在实验室。
21	"调查依赖书"を入手した	在实验室。
22	"カードに关するメモ"を入手した	在B2F廊下。
23	"警备员心得"を入手した	在夜间受付（必须使用马克）。

第四话 狱炎

序号	事件名	达成条件
01	客室101の金库の键を解除した	解开101房间保险箱的密码 拿到银钥匙。
02	配电室で紧急电源を供给した	配电室开启紧急电源。
03	ヨーロッパ地图の仕挂けを解いた	解开204房间的欧洲地图之谜（让全部红灯亮起 NO 1=102 NO 2=103 NO 3=104 NO 4=202）。
04	オーナー个室で木箱を落とした	在OWNER'S ROOM把木箱推下去。
05	304 305号室の壁が坏れた	用枪把304、305房间（30X房间）之间的有裂纹的坏墙打通
06	レンのタグを持ってクリア	将利昂（上面的消防员）的铭牌带过关。（注意必须自己带过关，过关后出现新的隐藏人物）
07	チャーリーのタグを持ってクリア	将查理（下面的消防员）的铭牌带过关
08	两方のタグを持ってクリア	同时将2个消防员的铭牌带过关（如果完成此剧情 则自动完成剧情06 07）。
09	アップルインのMAPを手に入れた	APPLE INN地图入手，就1张，在游戏开始的石碑上
10	"宿泊客のメモ1"を入手した	在客室102。
11	"宿泊客のメモ2"を入手した	在客室104。
12	"宿泊客のメモ3"を入手した	在客室204。
13	"用务员の补修メモ"を入手した	在LINEN ROOM。
14	"用务员の日志"を入手した	在用具室。
15	"警备员の手帐"を入手した	在LINEN ROOM。
16	"避难装置マニュアル"を入手した	在警备室。
17	"宿泊客名簿の控え"を入手した	在OWNER S ROOM。
18	"传票"を入手した	在客室101。
19	サスペンデッドを倒した	杀死BOSS舔食者。
20	警备室の隠し扉を开いた	用红宝石打开警备室书橱后的暗门。
21	电动式ハシゴを使用した	在配电室启动紧急电源后 再把大厅的电动式楼梯降下。
22	ロック解除にカードキーを使用した	用CARD KEY打开警备室的门。
23	ロック解除 パスコードを入力した	用密码打开警备室的门。
24	金のレリーフの键を使用した	使用金钥匙打开配电室的门。
25	银のレリーフの键を使用した	使用银钥匙打开1F回廊及客室306的门。
26	正面ロビーで呼び铃を鸣らした	只能在ONLINE模式下完成
27	キーピックでロッカーを开けた	使用艾莉萨打开用具室左面的柜子。
28	"无线机に呼びかける"デモ起动	在一开始的BOILER ROOM调查消防员的对讲机。
29	"サスペンデッド出现"デモ起动	最终BOSS舔食者的出场动画起动。

第五话 决意

序号	事件名	达成条件
01	鹿剥制に赤い宝石をはめた	在ENTRANCE HALL墙上的鹿头前使用红宝石
02	鹿剥制に青い宝石をはめた	在ENTRANCE HALL墙上的鹿头前使用兰宝石。
03	事务长室の鸠时计の仕挂けを解いた	事务长室解挂钟的谜题（与检查色盲一样 把相同的数字连起来），拿红宝石。
04	2阶のピアノを弹いた（シンディ）	使用辛迪时，在美术品保管室弹钢琴。
05	纽を引いて石像の腕をおろした	学长室壁炉前拉一下拉环（右面蓝色那条），美术[redacted]
06	纽を引いたらゾンビがでてきた	学长室壁炉前拉正确的拉环后 震动将后面的暗门震掉出现僵尸
07	生成装置にV-ポイズンを使用した	实验室生成装置前使用V-POISON
08	生成装置にP-ベースを使用した	实验室生成装置前使用P-BASE。
09	生成装置にT-ブラッドを使用した	实验室生成装置前使用T-BLOOD
10	デイライトを自分に使用した	得到DAYLIGHT后 自己吃下去（完全消灭身体内病毒 之后再受到攻击也不会感染）。
11	デイライトでタナトスRを倒した	注射枪（装甲车上）和DAYLIGHT组合后向TYRANTR射击（可对其一击必杀 不过这样就算使用了武器 NO WEAPON的评价就得不到了）。
12	タナトスRを倒した	不使用DAYLIGHT 硬拼干掉TYRANT R。
13	排气塔内の紧急电源を供给した	[redacted]
14	赤いタグの键を使用しカギを开けた	用红钥匙打开贮水槽的门。
15	贮水槽内の锁を解除した	贮水槽内的电脑上按下开关解除门锁。
16	タナトスに电气ショックを与えた	在1F廊下B或点检用通路A有两处开关 按下后旁边电线可以漏电 这样就可以击昏TYRANT（HARD难度下1F廊下B处开关会坏掉 VERY HARD难度是点检用通路A的坏掉）
17	タナトスが窓から出 した	"UBCS VS タナトス"的DEMO起动事件后 再次回到ENTRANCE HALL时，TYRANT会从窗口跳入 从此就像水蛭丧尸一样开始紧追玩家。
18	すべてのMAPを手に入れた	全5张地图入手。分别在ELEVATOR前通路 B3F仓库 B4F廊下 地下管理室 里广场小门那里。
19	二代目学长像に眼镜を使用した	2F走廊尽头的铜像前使用二代目学长铜像的眼镜（不同眼镜出现的位置也不同），出现暗门。
20	カードキーを使用した	"UBCS VS タナトス"DEMO起动事件后 拿到死亡特种兵的CARD KEY（HARD以上难度在栈桥的木桥上），打开旁边的大门。
21	エレベーターコードの入力に成功	书斋里拿到的"端の破れたメモ"和1F廊下B拿到的"破れたメモの一部"上写的数字拼凑后到ELEVATOR前通路的电脑上输入密码（目前知道的有4032、4161、4927、4264）让电梯起动。
22	大学构内のカギを解除した	到博士身后右面的电脑上解开门锁。
23	实验室の生成装置を再起动した	到博士身后左面的电脑上启动DAYLIGHT生成装置。
24	"遗传子杂学の书物"を入手した	[redacted]
25	"血で汚れたメモ"を入手した	书斋的桌子上。
26	"试药生成メモ"を入手した	书斋的桌子上。
27	"日记の一部"を入手した	CONTROL ROOM。
28	"ケーブル补修依赖"を入手した	[redacted]
29	"端の破れたメモ"を入手した	书斋的桌子上。
30	"破れたメモの一部"を入手した	1F廊下B。
31	"作战指令所"を入手した	[redacted]
32	"ピーターの日记"を入手した	学生课事务室。
33	"数字のメモ"を入手した	事务长室桌子上。
34	"ピーター发见"デモ起动	第一次进书斋靠近桌子时发生。
35	"ハンターγ出现"デモ起动	走B2F路线在得到红钥匙时发生HUNTER γ出现CG；如走B4F路线则只要从里广场的下水道下去就可以了。
36	"UBCS vs タナトス"デモ起动	第1次到达里广场时，发生特种兵和TYRANT战斗事件。
37	"グレッグとヨーコ"デモ起动	阳子活着见到博士时发生。
38	"ヘリでゾンビ化"デモ起动	ENDING 1 使用角色在直升机内变成僵尸。当使用辛迪 大卫 凯文或阳子时 自己没吃过DAYLIGHT 最后也没有带DAYLIGHT过关 不吃光用DAYLIGHT击倒TYRANT也不行。或ENDING 2、3、4、5中相应的NPC角色死亡。
39	"ジョージとシンディ"デモ起动	ENDING 2，乔治和辛迪。使用乔治，条件同上 辛迪必须存活。
40	"マークとデビット"デモ起动	ENDING 3，马克和大卫。使用马克 条件同上 大卫必须存活。
41	"ケビンとジム"デモ起动	ENDING 4，凯文和吉姆。使用吉姆 条件同上 凯文必须存活。
42	"アリッサとヨーコ"デモ起动	ENDING 5，艾莉萨和阳子。使用艾莉萨 条件同上 洋子必须存活。
43	"悔いの残る终わり"デモ起动	ENDING 6 带着遗憾离开浣熊市，自己吃过DAYLIGHT，最后没带DAYLIGHT过关，或自己没吃过DAYLIGHT，但最后带着DAYLIGHT过关。
44	"希望を胸に"デモ起动	ENDING 7 完美结局（每个角色在直升机内的结局动画有所不同）。自己吃过DAYLIGHT 最后也带着DAYLIGHT过关。

SP道具全收集

SP道具的收集比起事件完成度还要来得费力，因为数量众多（共260个），而且没有明显的标识，加之位置判定十分严格，所以想要完成也不是易事。

注意事项：

1.每话共同的SP道具20个，每人限定道具4个，每话每人可以得到8个，角色限定道具2个。所以重复的物品请尽量避免。

2.道具分2种，A、B，游戏开始随机进入其中的一[illegible]种，有些是AB都可以得到的，所以请注意如果进入的不是自己想要的类型就马上退出重来。SP道具名称后括号内的H表示HARD以上难度，如果没有则表示为EASY和NORMAL难度，某些道具在不同的难度下所属的类型也不同，下面给出一般以NORMAL为准。

3.道具的位置判定很严，请连打○键搜索，附近有其[illegible]他物品或道具的要先拿掉。

[illegible]与SP道具的获得关系最大的隐藏要素就是各人的隐藏服装的出现，比如把辛迪的[illegible]套装和口红收集完毕就可以在COUSTOM里用30000P购买她的兔女郎装束，购买后就可以在游戏中使用了。而收集满260个后就可以用100000P购买五色外星人战队在游戏中使用。

第一话 发生

名称及难度	场所（种类）	限定角色
STARS面接心得	BAR内吧台上的手枪和烟灰缸之间（AB）	凯文
射击大会のトロフィー（H）	BAR，2F 从1F上到スタッフルーム正面的搁箱（B）	凯文
ウエスタンブーツ	物置部屋内物品架的右边（AB）	凯文
思い出のチェッカー（H）	楼顶撞铁丝网那里有个僵尸最初站的位置（AB）	凯文
ウイルの秘蔵レシピ	酒吧服务员的尸体上（AB）	辛迪
バニーカフス（H）	BAR，2F ロッカ ルーム，辛迪的ロッカー（AB）	辛迪
BARの权利书（H）	BAR，2Fオーナー部屋地上的废纸中（A）	辛迪
隠し场所メモ	酒造库叉车后面红色的箱子（AB）	辛迪
男臭いハンカチーフ	BAR，1F 女厕的洗脸台（B）	阳子
[redacted]	BAR，2F 休息室的柜子（B）	阳子
かわいいストラップ	BAR，2F STAFF ROOM冰箱和柜子的中间（A）	阳子
"脑の觉醒"	BAR，2F，オーナー部屋书架靠门的地方（A）	阳子
安物の时计	到アパート1F后走右边到尽头的灭火器（AB）	乔治
カヌーカタログ	同シティガイド的取得地点（AB）	乔治
カーゴパンツ（H）	BAR前道路橱窗和警车之间（AB）	乔治
目觉まし时计（H）	BAR 2F，休息室 的床上（AB）	乔治
レザーパンツ	BAR 2F，休息室床的附近（AB）	大卫
頑丈な安全靴	アップルイン前道路配管工事的铁丝网最近画面里侧（A）	大卫
狮子のリング	住宅地路地，下车后车的右前方的住宅的门扶手附近（B）	大卫
金の钉拔き（H）	物置部屋内箱子的中间（A）	大卫
[redacted]	步道桥转角处右边的拉闸门（AB）	艾莉萨
ピンヒール（H）	酒造库第二个转弯处的木箱附近（B）	艾莉萨
スポーツウエア下（H）	ロッカールーム，抗病毒剂的柜子中（AB）	艾莉萨
ビニールシート	楼顶撞铁丝网那里有个僵尸最初站的位置（AB）	艾莉萨
いんちきコイン	BAR，2F，STAFF ROOM门口木版处（B）	吉姆
白のタンクトップ	BAR，2F，ロッカールーム，有抗病毒药的柜子里（AB）	吉姆
ポンプ式バッシュ	アップルイン前道路 触发剧情的警察出来地方门前的垃圾桶（A）	吉姆
友达让りの靴（H）	BAR，1F，男厕的垃圾箱里（AB）	吉姆
生命保险の案内	住宅地路地，下车后车的右边门的石头上（A）	马克
理想の父	BAR 2F，オーナー部屋的书架靠门处（B）	马克
茶色のベルト	BAR前道路橱窗和警车之间（AB）	马克
生命保险の案内	住宅地路地 下车后车的右边门的石头上（A）	马克
レストランの招待券	最后一个版面炸僵尸那里黑色的垃圾袋（A）	
黄色の伞	酒吧大门旁边告示牌的左边一点（AB）	
要注意人物メモ（H）	酒吧吧台内最近右边出口的地方（AB）	
ツケ传票	同上（AB）	
豆スープのレシピ	酒吧洗手台上（得到菜刀的地方的右边一点）（AB）	
メガネ	同上（A）	
裁断用ハサミ（H）	同上（B）	
スロットのメダル	BAR 1F，男厕左边的厕室（A）	
ウイルの日记	BAR，2F，休息室进门右边的柜子靠墙的地方（B）	
ウイルのヘソクリ（H）	同上（B）	
秘蔵レコード（H）	BAR，2F，オーナー部屋的留声机靠近壁画一点的地方（AB）	
3人の写真	BAR，2F，ロッカールーム 中间的椅子（AB）	
ハーブ栽培の教本	BAR 2F ロッカールーム，辛迪的更衣柜（用辛迪开）（AB）	
ダーツの対戦表	BAR 2F，スタッフルーム中间柱子的飞标盘上，用打钉机封门后视点变化就可以看见（AB）	
ジャックの手记	BAR，3F，酒库最里面的柜子上（A）	
ジャック秘蔵の酒（H）	同上（A）	
马克のボトル	酒造库第一个转角处（B）	
バリーのボトル	（H）酒库门的左边（B）	
RPDの帽子	BAR前道路画面最里面的警车的后门（靠画面内侧的门）（AB）	
シティガイド（H）	从下水道出来后向画面外方向走的一个蓝色箱子（AB）	

第二话 零下

名称及难度	场所（种类）	限定角色
肌触りの良い毛布（H）	B4F 低温实验室打字机左边一点（AB）	凯文
スタアリング	B6F 休息室中间的柜子（AB）	凯文
真っ白なTシャツ	B6F セキュリティセンター 地图取得处管子和配电盘间（AB）	凯文
月刊の车杂志（H）	B6F 休息室桌子上（AB）	凯文
"明日を掴め！"	B7F 药品保管库电脑的左边一点（AB）	阳子
"生物の进化"	B6F 休息室蓝色的文件夹上（AB）	阳子
"海から陆へ"（H）	B7F 实验室得到地图地点旁边的手提电脑（B）	阳子
かわいいスニーカー（H）	本话开始地点的火车头正对的墙壁（AB）	阳子
エリの开いたシャツ	B4F 低温实验室打字机旁的椅子（AB）	大卫
頑丈な手袋	B6F 东通路沙发旁边的垃圾桶（B）	大卫
银の钉（H）	B5F 非常通路最底部左边的墙角（AB）	大卫
[redacted]	B5F Cエリア通路进门面对的墙角（A）	大卫
亲子の接し方	B7F，实验室的手提电脑上（AB）	马克
乐しい园艺	B6F 东通路沙发旁的垃圾桶（A）	马克
"冷めない结婚"	B6F セキュリティーセンター几个堆积的纸箱处（B）	马克
ハーフパンツ（H）	B6F 休息室中间的柜子（AB）	马克
激レアバッシュー	B6F ダクト箱子和墙之间（AB）	吉姆
激レアカード（H）	B6F 东通路自动售货机靠近墙的部位（A）	吉姆
最轻量シューズ	B6F 休息室自动售货机旁的垃圾箱（AB）	吉姆
下驮	操车场最里面有横放着的墙的右角（AB）	吉姆
お灸	B5F 写有"P-4LABORATORY"字样的门前（B）	艾莉萨
スポーツウエア上	B4F 培养实验室破碎的玻璃容器（AB）	艾莉萨
小型マッサージ器	B7F，ダクト植物左边的箱子（A）	艾莉萨
女性用サングラス	B5F，电算室指纹登录的电脑（AB）	艾莉萨
動きに反応する时计	B6F セキュリティセンター非常门正对的蓝色文件上（A）	乔治
パズル式时计	B5F，电算室指纹登录电脑的左边一点（AB）	乔治
[redacted]	B4F メインシャフト中间的台子（B）	乔治
スポーツサングラス	B6F，休息室沙发夹角的柜子（AB）	乔治
クールなサングラス	B7F 实验室玻璃窗对面的墙角（AB）	辛迪
水色のシャツ	B4F 培养实验室门边的桌子（AB）	辛迪
バニー柄ネクタイ（H）	ターンテーブル机车的门旁边的栏杆（B）	辛迪
ラクーン君バッジ（H）	B4F 培养实验室床与旁边仪器的缝隙内（A）	辛迪
下水管理人へのFAX	B7F 南通路DUCT门的右侧的墙角（B）	
ネームプレート1	B4F DUCT门左边的小箱子（AB）	
ネームプレート2（H）	B6F 休息室自动售货机边上的垃圾箱（AB）	
ネームプレート3	B6F，南通路的灭火器上（A）	
期限切れのIDカード	セキュリティーセンター中的一个蓝色纸夹上（B）	
阳子の白衣	B6F 休息室沙发夹角处的柜子（A）	
预备のメガネ	休息室热水槽旁边（B）	
[redacted]	B7F [redacted]（B）	
空のインクリボン	B4F 在ウエストエリア通路破坏的门附近（AB）	
冷冻保存された种子	B4F 低温实验室操作台右边（B）	
[redacted]	B7F 实验室最里面的电脑台上（A）	
チェスの腕时计	B5F 非常通路最底部左边的墙角（A）	
血まみれの白衣	B4F 培养实验室床与旁边仪器的缝隙内（AB）	
モニカの发留め	B4F 启动ターンテーブル的装置附近（AB）	
チェスのスコア（H）	B7F 东通路的灭火器（AB）	
翡翠の写真たて（H）	B7F，药品保管库输密码的电脑（B）	
青色の伞	操车场控制拉杆里面的角落（AB）	
七色の指轮	B5F，Cエリア通路进门面对的墙角（B）	
ハンターのツメ（H）	B4F，ターンテーブル有道爪痕的门的右边（A）	
色違いの靴（H）	搬送リフト，楼梯上部的右边（AB）	

第三话 巢窟

名称及难度	场所（种类）	限定角色
安い保险の特集杂志	1F，廊下的告示牌（A）	凯文
しわくちゃなタバコ	B1F 废液处理室左边的铁桶（AB）	凯文
輝くホイール（H）	B2F 地下通路入り口，门旁边的架子的左侧（B）	凯文
ミニカー	B1F，EV管理室 有台灯的电脑桌右边（B）	凯文
ろ过器（H）	B2F，地下通路入り口，门旁边的架子的左侧（B）	大卫
ボルト&ナット	屋上，电梯右边桶的右侧（A）	大卫
革のジャケット	1F，ロッカールーム 堆积的纸箱（AB）	大卫
狮子のナイフ	B2F 地下通路入り口 门旁边的架子的左侧（B）	大卫
"子供の叱り方"	3F，ナースセンター 血袋柜右面柜子和旁边桌子的夹角（B）	马克
サプリメント	诊察室 蓝色草药右边的盒子（A）	马克
旅行パンフレット	3F廊下 护士尸体后的书架（AB）	马克
亲子でスポーツ	202号室 靠窗的柜子（B）	马克
粋なストラップ	301号室 靠门近的床旁的桌子（B）	阳子
多机能メガネ	2F，ナースステーション的洗脸台（AB）	阳子
DNA构造图	1F 医师诘め所 电梯旁的柜子（A）	阳子
运动シューズ（H）	202号室，靠窗的柜子（A）	阳子
古い高级腕时计	1F 医师诘め所 电梯旁的柜子（B）	乔治
ブリキの时计（H）	302号室，左边床上的枕头（AB）	乔治
怀中时计	夜间受付，门开关旁侧地的架子（A）	乔治
茶色のインナー	202号室，最里面病床旁的小桌子。（AB）	乔治
やせ药	2F，ナースステーション 药柜右边（A）	艾莉萨
[redacted]	1F，オフィス 受付桌的转角（A）	艾莉萨
腹筋カウントマシン	屋上，门附近二个桶的右边那个（B）	艾莉萨
真っ赤なルージュ	ロッカールーム，洗脸台的左边（B）	艾莉萨
ブレスレット（H）	1F 诊察室，窗子边的推车（AB）	辛迪
サンダル	301号室 得到看护士のメモ旁边的椅子（AB）	辛迪
バニー网タイツ（H）	ロッカールーム 柜子之间的纸箱（A）	辛迪
大人っぽいルージュ	3Fナースセンター 得急救剂的旁边一点（A）	辛迪
安い靴（H）	1F ロッカールーム，从左数的第2个柜子（AB）	吉姆
憧れのユニフォーム	302号室 左边床的枕头（AB）	吉姆
地下鉄の时刻表	2F廊下 楼梯前的一个垃圾桶（A）	吉姆
靴の手入れセット（H）	301号室 近门口那张床上的小桌子上（B）	吉姆
おかしな人体模型	处置室 打字机左边（AB）	
赤いヒルのオブジェ（H）	B2F实验室 血柜对面桌子上的文件旁（B）	
青いヒルのオブジェ（H）	EV管理室里 蓝色椅子靠墙的一侧（A）	
トマトジュース	1F ホール，自动售货机（AB）	
院长の育毛剂	灵安室 门口正对的柜子（A）	
黒色の伞	ホール 入口附近的柱子（AB）	

名称及难度	场所（种类）	限定角色
医师身份证明书	中待合い，有禁烟告示的看板左边（B）	
ミミズのおもちゃ	客室 301，得到“看护士のメモ”地点的旁边（A）	
传说のナ　ス帽	2F ナ·スステーション有“药品のメモ”的地点的旁边（A）	
手术用手袋	处置室　墙角的垃圾箱（B）	
クリスのレントゲン	诊察室，诊察机的右边（A）	
院长の疑惑メモ	3F，ナースセンター 血液冷冻装置的右边（A）	
健康促进ポスター	2F，廊下 ナースステーション对面的告示牌（AB）	

第四话 狱炎

名称及难度	场所（种类）	限定角色
高级オイル	ボイラー管理室　有双鞋的墙角（B）	凯文
色落ちの良いGパン（H）	客室 101，洗手间尸体的脚部（AB）	凯文
最新のサングラス	客室 306，桌子前（AB）	凯文
フットボールの观战券	客室 202　床上（A）	凯文
绿色のワンピース	客室 103，门旁边的柜子（AB）	阳子
"自分を歷せ"	客室 301，柜子前面的垃圾筐（B）	阳子
"迷うない子羊しい"（H）	客室 101　两张床之间的床头柜（B）	阳子
"知识の本"（H）	客室 204　门附近的手提箱（A）	阳子
ダンベル	客室 204　桌子的左侧（靠窗一侧）（B）	艾莉萨
ノック式ペン	204 号室　倒地的椅子后的地上（A）	艾莉萨
小型カメラ	配电室　配电盘左半边的中间部分（AB）	艾莉萨
ダイエット食品（H）	客室 101，盆栽植物右边的椅子（AB）	艾莉萨
ラクーン君人形（H）	1F　正面ロビー 壁炉前的台子（AB）	辛迪
バニーイヤー	204 号室，门附近的手提箱（B）	辛迪
バニ　ハイヒール	客室 301，离门近的床上（A）	辛迪
ハンドクリーム	2F オーナー个室　架子的左边一点（AB）	辛迪
最新锐の时计	客室 306，厕所的洗脸台（A）	乔治
男の腕时计	客室 30X，北侧房间的圆桌（AB）	乔治
ブランド物の时计	客室 202，床上靠近枕头一点的地方（B）	乔治
アウトドアシューズ（H）	2F　警备室　台子上靠近石像的一侧（AB）	乔治
ドライバーセット	配电室，配电盘的右边（AB）	大卫
精巧な计测具	用具室　推车的内侧（B）	大卫
革靴（H）	客室 30X，女性尸体的脚部（AB）	大卫
"サバイバル知识"	客室 102，柜子前的垃圾箱（A）	大卫
ポロシャツ	リネン室　放置清洁工具的推车上（AB）	马克
两手いっぱいの花束	1F 正面ロビー　柜台前的盆栽植物（A）	马克

第五话 决意

名称及难度	场所（种类）	限定角色
最新锐カーナビ	1F，廊下B　通往里广场的门靠近旁边铁丝网的位置（AB）	凯文
サインバット（H）	3F 实验准备室，进门的右边　（AB）	凯文
カウボーイハット	B4F　コントロールルーム，电脑桌前的椅子（AB）	凯文
皮制のベルト（H）	B3F　贮水管理室　在制作“P－ベース”的机器和通往储水槽的门之间搜索（AB）	凯文
油绘入门	2F 美术品保管室　钢琴的后面（AB）	马克
写真入门	地下管理室，桌子上（B）	马克
绝对生える育毛剂	实验室　麦克风的左边（A）	马克
スニーカー（H）	B3F 联络通路 A，铁架子上（AB）	马克
マッシスポーツ用靴	栈桥　卷闸门左边的木箱（AB）	吉姆
类れ筋スニーカー（H）	同“最新锐カーナビ”取得地点（B）	吉姆
传说の知惠の轮	B3 仓库　标志牌旁边（A）	吉姆
サイン入りボール	B4F 用具室，坏的柜子的右边（AB）	吉姆
手卷き式の时计	2F 美术管理室　国际象棋棋盘那里（A）	乔治
趣味の悪い时计	2F 学长室　壁炉靠左一点 B）	乔治
黄色のパーカー	贮水槽　得到“密闭试药容器”的椅子（AB）	乔治
装饰の施された时计	1F 学生课事务室　放着灯的桌子的左边	乔治
十得ナイフ	B3F 联络通路 B，过道中架子的右边（B）	大卫
狮子のブレスレット	搬入路，通往里广场门的附近的木材（AB）	大卫
いかつくペンダント（H）	B4F 南侧车辆　地铁车内有把伞的座位的右边（AB）	大卫
刃が飞び出るリング	B2 エレベーター前通路，放着急救剂的架子的左边（A）	大卫
スポーツシューズ	贮水槽　解除门锁操作台的右边（放炸裂弹的位置）（A）	艾莉萨
真っ赤なドレス	エントランスホール，受付柜台的右侧（B）	艾莉萨
ネックレス	2F，学长室，沙发前茶几上（B）	艾莉萨
ビタミン剂	B4F，用具室　排气塔通风口的柜子　（A）	艾莉萨

名称及难度	场所（种类）	限定角色
ストッキング（白）	ロッカール　ム，左边数第 2 个柜子（AB）	
セラミック制のメス	处置室　角落的垃圾箱（B）	
エンジェルセット	灵安室，床旁边的机器上（B）	
金の听诊器（H）	1F 医师诘め所　有电脑的桌子（B）	
ハルノェの發剃り	1F，オフィス 门附近的洗脸台（A）	
クリスのカルテ（H）	诊察室　诊察机的右边（B）	
高性能な体温计（H）	诊察室　蓝色盘子右边　（A）	

名称及难度	场所（种类）	限定角色
宝石つきの指轮	客室 204，倒地的椅子旁边（B）	马克
スケ　トボード（H）	客室 103　门旁边的衣柜（AB）	马克
太めのハ　フパンツ	リネン室，烘干机左边的架子（AB）	吉姆
SL の模型（H）	客室 301，进门后靠墙的椅子（AB）	吉姆
パズル杂志	客室 202，床上（B）	吉姆
最新スニーカー	放了盆植物的柜子和衣柜的夹角（AB）	吉姆
ベンの手帐	客室 104，中间毯子靠床的地方（B）	
アンブレラヌ　ドル	客室 101，盆栽植物右边的椅子（AB）	
赤色の伞	正面ロビー1F，壁炉前的台子（AB）	
アップルインタオル	客室 204，洗手间挂毛巾的地方（AB）	
中华フェア优待券	客室 202　垃圾箱（B）	
オーナーの手记	1F，オーナー个室　书架的左边（AB）	
鱼料理フェアの招待券	客室 102 书桌旁的垃圾筐（A）	
肉料理フェア优待券	客室 103，入口旁边的垃圾箱（A）	
ラクーン君の写真	ボイラー室 1F，入口附近的柱子（上面有个报警器，在相对于报警器的另一侧（AB）	
权利书	1F，オーナ个室　放“宿泊客の名簿”的旁边（B）	
[redacted]	1F，正面ロビー，柜台的右边（B）	
ビッグEの指轮（H）	客室 306，放着台灯的桌上（A）	
[redacted]	同“无料宿泊券”（A）	
纪念メダル 1	北西通路 1 配电室的灭火器（A）	
纪念メダル 2	北西通路 2 用具室的灭火器（AB）	
名物クッキー	客室 301 桌子右边的垃圾筐（A）	
火の用心ステッカー	2F 北西通路　警备室门旁边的灭火器（B）	
ベンのパスポート	客室 104，床左边的床头柜（A）	
和食料理フェア[redacted]	客室 201，电视机（AB）	
纪念メダル 3	1F ラウンジ，门旁的箱子（B）	

名称及难度	场所（种类）	限定角色
度のきついメガネ	事务长室　两张桌子的中央（A）	阳子
"プログラム教本"	应接室，门口的桌子（AB）	阳子
高性能 HDD	B3F　贮水管理室，制作“P－ベース”机器的右侧（B）	阳子
ブルマー（H）	B4F，コントロールルーム，柜子右边的小柜子（A）	阳子
バニ　衣装	2F，应接室　四代目学长像的左边的植物（A）	辛迪
白色のパンツ（H）	B4F　地下管理室　门口附近的更衣柜（AB）	辛迪
素敌なブローチ	B3F，洗手间洗脸台的左边一点（B）	辛迪
コーヒーメーカー	学生课事务室　门口附近的桌子（AB）	辛迪
白色の伞	实验准备室　门口右边的塑料帘子（AB）	
UBCS ベレー帽	机材保管スペース，中间床上尸体的脚部（AB）	
校章	里广场　通往屋子的门口（用磁卡的那个）旁边的箱子　（A）	
身份证明（H）	セカンドホール，开启制药生成机的电脑左边一点（AB）	
サークル劝诱ビラ	里广场，マンホール附近木箱的右角（AB）	
使い古された常靴	排气塔诘め所，通往里广场那扇门的右边一点（AB）	
ストラップ	水质检查室　监视台的左边（A）	
[redacted]	廊下A　转角处书架的右边（AB）	
ヒータ　の论文	贮水管理室，桌子中间偏书架一点（AB）	
ラクーン君の指轮	B4F 廊下　有蓝色药草的地点左边的墙角（AB）	
グレッグの万年笔	同“身份证明”位置（AB）	
喷算大会トロフィー	书斋　右边书架靠近门一侧（B）	
蜂のホルマリン渍け（H）	3F 实验室，往机材保管スペース去那扇门的右边（AB）	
金の小さな学长像 1	ホール，1、2 楼之间的台子上（A）	
金の小さな学长像 2	B地下铁引き入み线　货车的货物箱（AB）	
金の小さな学长像 3	学长室，桌子的左边（B）	
金の小さな学长像 4	实验室，门口左边的更衣柜（AB）	
ピ-タ　のノート	排气塔下层部，电梯入口面对的木箱（AB）	
特别仕样の拘束具	实验室，门对面的台子（B）	
ピーターの写真	书斋，左侧书架靠里面点（AB）	

★攻略补遗：

1 “发生”中结尾有两种过法，除了硬拼外，另一个就是在步道桥上看见大量僵尸的CG发生后马上返回下车的地点，与开车的警察说话直接架车脱离。注意：此方法必须生存的同伴都在同一版面内才可以乘车逃离。

2 第二话“零下”会因使用的角色不同而走不同的路线，分为走 B6F 和 B7F 两条，不过除了开头的一段不同外，大部分还是一样的。

3 第三话“巢窟”用血袋引开吸血虫后，在电脑中输入的密码应为 1210 加上“＋XXXX”中的四个数字。

4 第四话“狱炎”中的金、银钥匙以及第五话“决意”中的V　POISON、P　POISON的获得条件很灵活，有可能分散走的同伴会得到其中的一个，也有可能需要玩家自己去全部收集。

5.第五话“决意”中挂钟的谜题解法是要根据桌子上档案的纸条最后的四位数字（即“XX时X分X秒”中的XXXX）来解，而不是固定的 9081 四个数字。

Multi NAMCO ACT

文 多边形

《我流忍者》忍术评定收集难点研究

本游戏完全通关必须要收集完64个忍术评定，除了完成每一个区域的全部小关和BOSS关获得的22个以外，还有42个是必须通过重新挑战设定了过关条件的各个小关和迷你游戏所获得的。(具体获得多少个可以通过按START键后，选择Progress Screen选项查看)

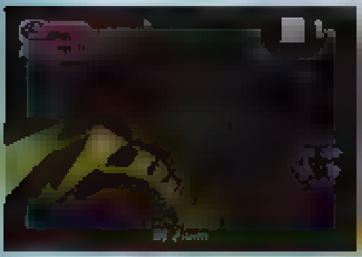
全灭关卡内的敌人（Hunt the enemies） 最简单的过关条件 因为游戏里的敌人都会主动攻击玩家 只要把他们消灭就可以了。需要注意的是某几关有一些敌人会躲在很难发现的地区，下文会教你在那些关卡中如何把他们揪出来。

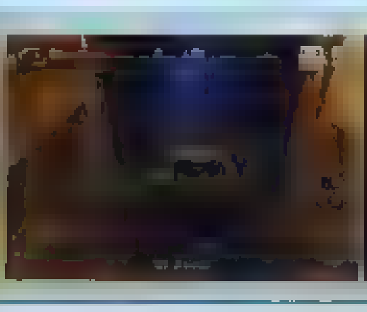
收集关卡内隐藏的10个红币（Find the Red Coinage）： 多边形建议玩家仔细察看关卡的每一个地方 并把关卡内所有的箱子和铁罐都打烂 因为很多时候红币都藏在里面。但有些红币藏得很隐蔽或必须运用一定的技巧，下文主要就是教你如何获得它们。

在游戏限制的时间内过关（Beat the Time）： 在这些关卡中只要躲过不会堵路的敌人 那么在所限制的时间内过关是可以的。但某些关卡的时间会比较紧迫 这就需要玩家尽可能地节省时间。多玩几遍 熟悉一下关卡的特点就能通过，所以在这里就不详细研究了。

挑战最高分（Beat the Hi-Score）： 在Shoot the Ships关卡里有特别的过关条件 那就是必须获得50000分以上才能得到忍术评定。

Heart Attack	在第二个机器人巡逻范围的内侧有一枚红币 在鼓风机那里 有一枚红币可以用反方向走墙获得 在平台下那枚则要在平台上用螺旋降落向内滑翔获得，在放置心脏球的高台下有另一枚。
Rocket Factory	在打完四条狗后的那个U型管道左右疾冲到顶端 然后反方向跳 就会上到一个平台 其中的一个铁罐中有一枚红币 被铁爪放下后，向下跳到一个平台那里也有一枚 即将要过关前的滑轨上滑行一段距离后跳起 再使用螺旋降落可以到达一个平台 也有一枚红币（见图1）。
Chase the Fuse	在途中的一个大圆盘里有一枚红币 在U型管道前的一个铁罐里也有一枚 别因为赶时间而忘了拿哦。
Shoot the Ships 获得50000分的方法	在打中型船敌人的时候 先把它射得冒火但不要把它击沉，当它靠近的时候就会发射导弹 把导弹击落会增加你画面上方显示的分数倍率值，尽量在高倍率的情况下击沉敌船 这样会快速得到高分，同样道理 每轮攻击的最后都会出现BOSS，当它出现时 先不断地击落它放出的导弹和悬挂式滑翔机，等倍率在×10的时候再击沉它，这也是获得50000分的必要条件。
Sky Ninja	在第一个开关的边沿（有像直升机的敌人攻击你的地方）有一枚红币，在途中一高台上有一枚较难拿的红币 首先在两座平台间用Z字跳 算好距离跳到矮平台的边沿上再反弹到高台那方 按下×键向上走墙 就可以到达高台顶端（见图2） 在上述高台旁边有一木栅 用大门前那遥控导弹把它炸掉 里面有一枚红币和一个敌人 在打完大忍者的那个平台上 用螺旋降落往右下方滑翔 可到达一小平台上，那也有一枚。
Buzz Off	红币全隐藏在图腾里 用遥控导弹把所有图腾炸掉便可取得 通常在可以打掉的竹子后面都有两个。而炸掉最后一个在大树旁的图腾有一定的难度 需要多绕路来消耗导弹的燃料，等其下坠时才可击中。
Ride the Logs	在第二个泥潭旁的高台有一枚红币 像上一关一样 在两块木板间Z字跳 在右边的木板最高点再反弹 接着马上用螺旋降落就可以滑翔到平台上（见图3），在一个有两段滑轨地方有一枚，需要在滑轨上才能跳到（见图4）。
Crystal Cavern	在右边的矿坑内 在一高台处可用钩绳到达对面的一条隐藏通道（见图5） 里面有一枚红币和一个敌人。
Outpost Alpha	在连续两个J型台的地方 一直冲到最高点 可以跳到一隐藏通道（见图6） 里面有一小BOSS。





全游戏有8个迷你游戏。最难的就是Ninja Ball Extreme和Egg Shell Skull，挑战多次是理所当然的事。多边形在这说说完成这两关的心得，希望能对没有完成的玩家有所帮助。

Ninja Ball Extreme

首先把左边的红币全吃了，然后减速滚上中间的窄道把中间的红币也全吃掉，下来把右边的红币也吃了，然后减速回到中间窄道，稳住后向前加速直冲，到了地面上出现红色大交叉的地方减到最低速，如果没有漏掉的话应该能得到80枚红币。走上弯弯曲曲的窄道，小心操控滚球，以免掉下深渊导致前功尽弃，在拿到增加时间的道具后，在直直的窄道上加全速往下冲并把最后的十枚红币吃掉后冲上跳台 感动吧，因为你成功了 （不成功？？？ 那多挑战几次，找些感觉吧……）

Egg Shell Skull

己方只剩下一丝血，挨不了敌人的一下攻击，却要打败一个满血的敌方机器人，有够变态的吧！其实这是一个考玩家反应的迷你游戏，在屏幕左、右、下方各有一个箭头，当敌人要进行攻击的时候，箭头会提示玩家往哪一边躲闪。但这只是防御性的措施，那到底怎么击败它呢？这就需要懂一些技巧了：1 当敌人防御时，尽量不要乱动，假如你作出过多动作，它会突然用一招不可躲闪的特殊攻击；2 按箭头躲闪的同时使用右拳攻击，以制止敌人使用连续攻击，另外使用右拳的好处就是一旦击中敌人，马上可以接两下攻击（左拳只能接一下）；3 当使用激光时，由于不能出拳牵制敌人，所以必须按照箭头指示连续躲闪，以避开敌人的连续攻击；4 当敌方机器人的生命值低于1/2时，回避率会大幅度上升，玩家很难击中它，只能等待它使用双拳合击（箭头向下躲闪）时才会出现大破绽，这时应抓紧时间给它一两套3连击。

《我流忍者》忍术评定收集难点研究到此结束，希望众喜爱《我流忍者》的玩家早日收集到64个忍术评定，成为忍术大师。

© 2003 Argonaut Games PLC Licensed exclusively to Namco Hometek inc.

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！

通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编：730000 Email：GUIDE@ueg.com.cn

PS2 荒野兵器 Alter Code：F

投稿人：迷刃刀

究极秘技发现！

此秘技（应该算是一个BUG）相当强力，在使用之前大家一定要记住先储存，否则有可能抱憾终生！

首先把2P手柄接上，之后用1P手柄进入选单并选择队列（フォーム，战斗或通常状态时均可），然后狂按2P手柄的左右键（纱迦按：也不用"狂"按，总之很容易就能出现），你就会发现——

你可以任意选择队伍内的成员，包括临时加入队伍的マクダレン和マリエル都可以，而且可以调出3名一模一样的角色！变出来的マクダレン及マリエル与他们离队时的等级相同，如果他们还未加入则等级为1。但要注意的是你也可以把同伴消掉，如果队伍的全部人数少于4人就变不回来了。

由此BUG可以派生出很多秘技。首先复制出来的重复角色，其状态是完全相同的。假设一人的能力提升，所有复制出来的重复角色都会提升。这样一来，队伍的实力就相当可怕了。假设将ロディ的能力提升，然后复制出3个ロディ，这样一回合就能攻击3次，基本上除了最强的百兽王外其余的敌人统统都是秒杀！你也可以尝试用3个セシリア来进行召唤兽屠杀。具体如何还是请大家自己来研究吧。

此法应该是游戏开发人员在DEBUG时留下的，但推出成品时忘记将其去掉了。此法的不爽之处在于：首先，不能用来复制道具和SKILL。如果取下某个角色身上的SKILL，复制出来的角色身上同样也不会有这个SKILL，真是可惜。其次是不能调出长发版的セシリア。而且本法的危险性较高，一定要事先存档，确认无误后再保存。

比较特别的设定是如果编出一支只有ジェーン和マクダレン的队伍，那么BGM也会变成ジェーン专用的BGM：LEAVE IT TO ME。

（纱迦：《荒野兵器Alter Code：F》的音乐真是天籁之音啊！）

PS2 Kunoichi 忍

分身斩蓄力小窍门

玩《Kunoichi 忍》的朋友有时会遇到这样的麻烦：在BOSS战时杀完杂兵后准备用分身斩将其一击必杀，通常此时玩家会选择提前蓄力，（砍完最后一个杂兵按住□键）但有时需要回避BOSS的攻击、选择BOSS背后位置等，提前蓄力会使我方移动受到限制。但不提前蓄力又要多出一刀不蓄力，可能会贻误战机，也可能在忙乱中使一刀斩变成两刀斩。

这里有个不错的方法，在需要出刀蓄力前按START，然后按住□键退出暂停画面，此时虽然没出刀，但系统已经认定玩家处于蓄力状态。接下来的事就不用多说了吧！

（纱迦：这么好用的秘技居然不早说！不过考虑到胜负都是刹那间决定的，就原谅他吧！）

PS2 Xbox 辐射：钢铁兄弟会

隐藏角色

游戏一开始只可以选择黑人Cyrus、美女Nadia和鬼怪Cain三人，但只要完成以下条件就可以选择其他三个角色：

Patty：使用Cyrus通关一次

Rhombus：使用Nadia通关一次

Vault Dweller：使用任意角色通关一次

隐藏难度

使用Wastelander难度通关一次后，出现最高的Apocalyptic难度。

（纱迦：值得一玩的美版大作。）

GBA 牧场物语 矿石镇的同伴们 女生版

换装

在游戏中只要购入了镜子就可以任意换装，可供选择的服装有蓝色、粉红色、绿色、橙色、白色、红色。换装可不仅仅只是换个颜色这么简单哦，如果你每天换一套衣服和镇民对话的话，就可以增加友好度甚至爱情度！（不过很少……）

全指轮入手法

女生版新增的指轮，实际上和男生版里的真实之玉是一个作用，不过由于入手方法变了，所以还是值得介绍的。指轮一共有7个，其入手方法如下：

1.在生日获得。

2.在星夜祭获得。

3.在春之感谢祭获得。

4.结婚时获得。

5.第一个结婚纪念日时获得。

6.万步计累计达到1千万步时获得。

7.一定几率从邮箱中获得。

（纱迦：虽然比男生版要简单一些，但还是相当困难啊！）

PS2 恶魔城 Castlevania 真实的叹息

连击测试

打过BOSS RUSH模式后，来到永久拷问牢狱原来被遗忘者所在的地方，不停攻击被遗忘者的尸体，就会进行连击测试。连击数达到一定次数后，就能拿到道具。

事实上要形成高连击数是很难的，因为副武器在此没有攻击判定。但要想拿到高连击数的话一定得利用副武器。副武器虽然没有攻击判定，但却可使连击有效时间延长。

（纱迦：大家自行研究最高的连击数吧！）

PS2 真·三国无双3 猛将传

投稿人 黄文建

快速练武器法

前阵子和朋友一起玩，发现了这个偏方。

用自创武将进行游戏时，选择两把相同的武器，如马超枪。进入游戏后，选这两个武器相同的自创武将。过关后，两人所获得的武器经验值是加在同一把武器的。比如1P的马超枪升到了2级，之后计算2P武器经验时，就会从2级累加下去。如此很快就可以升满一把武器。

（纱迦：很简单的一条秘技，但就是没有想到哇！）

GBA 波斯王子

投稿人 东北人 王航

实用BUG

实际上也没什么大用啦！而且估计许多人都知道，但还是说说为好。游戏中有许许多多的伸缩平台，一旦缩回的话主角就会掉下悬崖。但有了蓄力斩之后在上面按住B键蓄力就不会掉下去了。（实际上GBA版有许多BUG，都可当作秘技。）

（纱迦：有用的BUG，就是秘技！）

PS2 宿命传说2

PS2 命运传奇2

娜娜莉的秘奥义：野性弓箭

在爆气状态下使用下或中级晶术，再发动追加晶术，就会自动转换为秘奥义·野性弓箭！比较遗憾的是娜娜莉只有这一个秘奥义，而且属性为火。

（纱迦：过年回家狂玩《命运传奇2》，中文版RPG就是好！）

PS2 J联盟胜利11人 [illegible]

必须码

EDBF82E0 1325DB54

资金超多

1DE03CC8 2046E7B5

1DE03CCC B086E6A5

外援人数无限制

（但最少要保留11名日本球员）

0D08E920 1456E79E

1D08E920 0456E79E

外援上场人数无限制

1DC03F64 0456E79E

0D180374 1456E7A1

1D180374 0456E7A1

以下文字及图片由神游科技有限公司提供

单纯，但绝不简单

——iQue在ChinaJoy展会上

2004年1月16日至18日，因开发“神游机”而备受业界瞩目的iQue在北京展览馆举行的首届“中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会”（简称ChinaJoy）首度亮相。这是中国有史以来规模最大的游戏展览，共有129家国内外游戏厂商和相关媒体参加了这次游戏业界盛会，同时进行的还有国际数码互动娱乐产业高峰论坛、亚洲电子娱乐技术讲座等学术交流，以及Cosplay嘉年华、电子竞技运动会等现场互动表演。

1月17日上午，iQue董事长颜维群博士作为展会特邀嘉宾在高峰论坛上发表了专题演讲，向政府机构、媒体和业界人士阐释了对中国电子游戏现状的看法、电子游戏的本质和建设性回馈以及iQue的核心理念。与此同时，公司参展人员还与更多的大众媒体进行了广泛而密切的交流，并在展会现场搜集了当代国内外游戏界的最新动态和大量资料。

与此前的公众形象策略相类似，这次iQue赴京参展并没有对外界大肆张扬，但作为首家进军中国电视游戏产业的企业而言，人们对iQue的每一次亮相都投来了关注的目光，ChinaJoy展会也不例外。iQue游戏的主角马力欧的形象非常醒目地出现在展会大门前的巨幅海报上。

和任天堂2003年的广告主题“Who Are You?”有异曲同工之妙的是：iQue展台没有任何具体的游戏产品功能演示，而是将重点放在展示核心理念、营造悬念和惊奇上。

iQue展台设计曾数易其稿，最终从三套图纸中甄选出符合参展理念的最佳方案，从展台整体设计到展品布置均强调简洁明快，突出展品的高贵和神秘感，并让大家把注意力集中到“iQue，超越智慧”的实质内涵。

iQue租用了北京展览馆第12号展区西北角的一个展位，风格简洁的展台主体由一道弧形的不锈钢板面墙和发光地板组成，面墙中间有一个直径30公分的展示窗，神游机在灯光和黑色丝绒布的印衬下显得神秘而高贵，引发了许多参观者的好奇心，纷纷上前一探究竟。

可以看出，和绝大多数以华丽的声光电效果、Cosplay表演和花枝招展的“游戏美眉”吸引观众眼球的参展商所不同的是：iQue的展位在单纯朴素之中显得匠心别具，让人耳目一新，颇有“众里寻他千百度，蓦然回首，那人却在灯火阑珊处”的感觉。

同样，iQue的展台给媒体留下的印象也颇为深刻。

《北京晨报》1月22日在一篇题为《首届ChinaJoy展览会落幕 互动娱乐热点大回放》的报道说：

“很多玩家都对诸如《天堂II》、游戏橘子JBI、盛大等这样的超大型展位宣传颇有好感，但毕竟大家都是中规中矩，没有什么太多的惊喜。而主打‘神游机’的神游公司(iQue)却以其匠心独具的展台设计，成为了本次展会绝无仅有的一大亮点——简单布置、无人值守，只是将一台‘神游机’嵌入幕墙的内部核心。给人以简朴与奢华合二为一的感觉。许多玩家甚至都搞不懂到底有什么秘密蕴涵其中！但正如神游公司所言：我们表达的只是一种概念……，那就是‘超越智慧’”。

ChinaJoy展会特约网络媒体——网易（WWW.NETEASE.COM）对iQue展台的评价是“特立独行”。网易记者在一篇名为《回顾：记者眼中的ChinaJoy》的报道中这样写道：

“电子游戏（注：应为电视游戏）进入中国从概念上讲应该算是第二年了。第一个进入的iQue却是本次大展最神秘的厂商。在一角里的展台上没有一个工作人员，只有简单的一台神游机摆放在一个密封的玻璃柜台中。充分能在此感受到任天堂那种个性释然的感觉…。”

iQue不按常理出牌，吊足了公众的胃口。而另一些媒体则对此表示了自己内心的疑惑和猜测。太平洋游戏网（www.pcgames.com.cn）刊登的一则署名评论说：

“同样是进军TV GAME界的iQue却是拥有着和任天堂一样的脾气。不能不佩服，展台上仅仅就是一台展示的神游机。不知道是对自己的产品过于自信，还是对这次大展的不屑一顾，iQue成为了这次游戏大展中最低调的游戏厂商了。”

然而，更多的专业人士还是注意到作为进军中国电视游戏界的先驱iQue首次在大型国际展会上亮相的特殊意义。日本发行量最大的游戏界权威杂志《FAMI通》专门致电iQue公司要求进行专题采访。而《FAMI通》旗下的《Famitsu Xbox》杂志主编、IT游戏界资深评论员相泽浩仁在参观了iQue展台之后，也被这特殊的展示风格深深吸引，并特意在展示窗前摄影留念。1月27日，他在一篇题为《ChinaJoy之旅》的报道中言简意赅地写道：

“我应该说，神游机的出现，足以成为首届ChinaJoy展会上的重要事件。”

和iQue的展台风格一样，颜维群博士1月17日上午在国际数码互动娱乐产业高峰论坛上以《超越智慧——iQue的理念与期望》为题发表的演讲同样令人耳目一新。他首先从自己最近看到的一则新闻说起：2003年，浙江省黑色家电的消费量首次超过上海，可以预见在不久的将来，江苏、广东等省份的黑色家电消费也将超过上海和北京。颜博士认为这是一个非常好的信号，它预示出中国消费能力的地区差异性正在缩小，中国的电子游戏业正面临着前所未有的良好发展机遇。

当谈到电子游戏的本质时，颜博士在演讲中提出了一个崭新的观念：即电子游戏的本质应该是给人们带来积极的、建设性的回馈，使他们激荡潜能，超越智慧。

颜博士说：一个人的教育来自两方面：一方面是instructive的，即指导性的，灌输性的教育；另一方面的教育是constructive的，即建设性的，回馈性的教育。这种教育是从生活的实际环境中体验到的，也是中国小孩子和青少年比较缺乏的。现代的文明发展中，对孩子和青少年最具有积极性、建设性回馈的娱乐目前可能就是电子游戏。我们一定要向中国的父母保证，iQue的游戏都是精挑细选的，都是良性的。作为一个有社会责任感的游戏企业，把不了解电子游戏本质的大众引领出来，让他们以客观的、积极的态度去接近并真正认识电子游戏，从而在这一过程中获得享受和智慧的提升。

颜博士表示：iQue对中国游戏界抱着逆水行舟的态度，它的理念和期望其实很简单，这就是：以渐进的方式和对社会负责的态度来严格挑选我们所有的游戏，以国际一流的产品本地的价位让国人都能享受到这一现代娱乐。并且在发展中国自己的游戏产业这一过程中，起到推波助澜的作用。

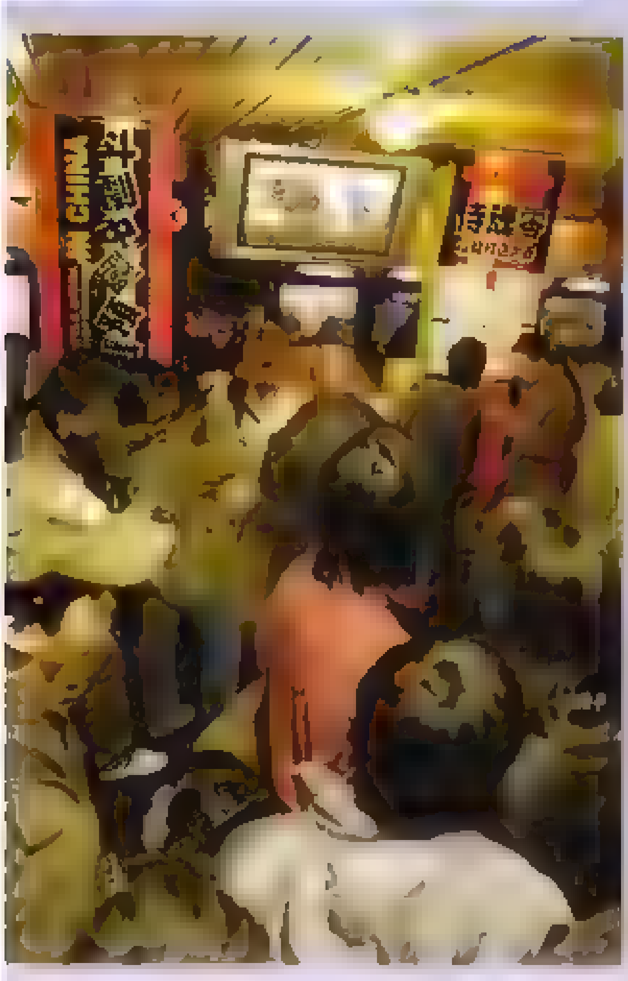
iQue在ChinaJoy的展示引起了社会各界的广泛关注。在展会期间，一些参观者纷纷向参展人员询问iQue的产品功能、渠道拓展以及未来的发展计划。北京建工学院学生王浩真诚地对参展人员说：“我们喜欢马力欧，希望神游机在中国走得更好、更远。”来自天津的电玩爱好者冯力伟在展会结束后还专门致电iQue公关部，对神游机的发展提出了许多宝贵的建议；《中国文化报》记者崔先生表示：文化部十分重视中国的电视游戏发展，我们都希望iQue在这个领域能带个好头，给大家带来更多健康益智的精品游戏；在展会期间，还有一些渠道经销商表示：希望能和iQue建立紧密合作，共同开发国内的电视游戏市场。

iQue首次参加ChinaJoy游戏盛会，展示的东西看似单纯，却并不简单。在那风格简洁的展台背后，是否蕴藏着一个企业筚路蓝缕的创业态度和远大抱负，以及它对中国电子游戏业许下的真诚诺言呢？

©2004 ... All Rights Reserved.

斗剧中国预选赛《侍魂零》顺利结束！我国玩家将正式参加斗剧决赛！

文／图片：榨菜蛋花汤



2004年1月26日，上海，农历正月初五。当寻常百姓还沉浸在节日的气氛中时，一场没有硝烟的战斗正在这个城市的某个角落静静地上演。烈火游戏机娱乐，一家坐落于江宁路77号4楼的游戏机房，这里正是斗剧中国预选赛《侍魂零》项目的预选店铺。再过几个小时，预选大赛马上就要在这里进行。

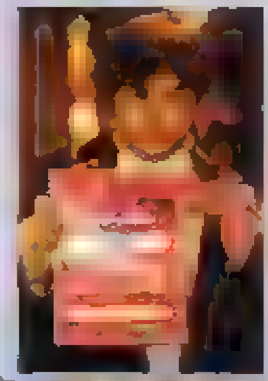
不到中午，游戏机房内便开始热闹起来，这在平日里是极其少见的。参赛选手抓紧最后的时间进行热身，工作人员忙碌着布置现场，所有人都在等待着比赛的开始。通过这次预选赛，将产生两名选手，在今年五月他们将代表烈火游戏机娱乐、代表中国街机玩家远赴日本东京参加斗剧2004日本全国决胜大会，与日本全国游戏机房产生的其他62位选手一起角逐《侍魂零》项目的冠军。（烈火游戏机娱乐将负担选手赴日的来回机票作为奖品）

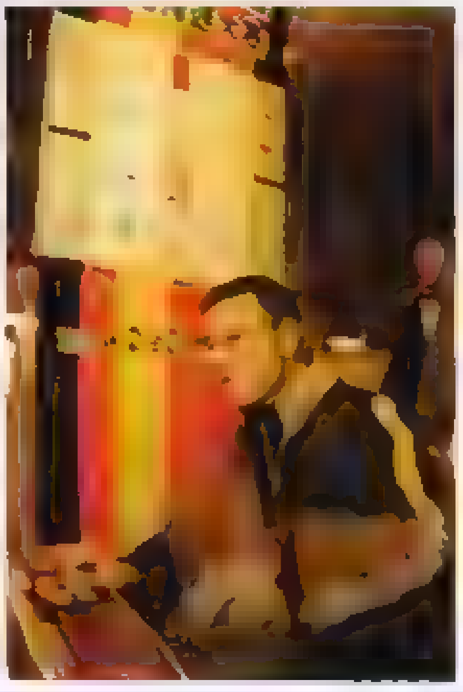
下午2时，主持人宣布比赛正式开始，28名选手依次登场，展开了激烈的、异常残酷的淘汰赛。在选手中，不仅有来自上海《侍魂》网站“侍魂上海堂”的众多《侍魂》高手，还有许多《街霸》和《KOF》的玩家。在这里，只有实力能说明一切，新老队伍中究竟谁能问鼎，所有的观众都拭目以待。通过二轮殊死的较量，大部分选手被淘汰，来自侍魂上海堂的王天君选手意外地在第一轮遭到淘汰，他的对手也是“《侍魂》系列”游戏的老玩家阳气的死神。第三轮的赛场上只剩下八位选手，他们分别是首斩、阳气的死神、陈彦、周荣亮、榨菜蛋花汤、八云、JAEWON、顾骏。比赛由此进入白热化，首斩、陈彦、榨菜蛋花汤、顾骏分别战胜各自的对手晋级，夺冠形势也逐渐明朗。

在四强中，有3位侍魂上海堂的玩家，另一位则是名不见经传的《KOF》玩家——陈彦，但是就在不久前上海的卢工电玩举办的《侍魂零》大赛中，陈彦选手竟然战胜众多《侍魂》玩家一举夺冠。半决赛开始，第一场由首斩（云飞）对陈彦（德川），志在进军日本的侍魂堂元老首斩使出浑身解数仍抵挡不住陈彦选手使用的德川猛烈的攻势，最终败北。另一场半决赛在多次上海《侍魂 天草降临》冠军顾骏（霸王丸）和本次大赛中惟一使用外道的榨菜蛋花汤之间展开，顾骏选手凭借出线的信念和强大的实力阻止了榨菜蛋花汤选手制造外道夺冠神话的步伐，进入决赛。最终的决战将在陈彦和顾骏之间展开。

陈彦选手在决赛中仍然使用德川，按自己的打法不紧不慢地对局，顾骏选手使出了杀手锏，改用服部半藏与陈彦选手的德川一决高下。最终双方各胜一局，三局两胜的对局进入了最后的决战。在决战的最后时刻，顾骏选手使用无之境地，在境地中成功击溃了陈彦选手的防御，陈彦选手无奈使用暴怒暂时阻止了顾骏选手的攻势，而顾骏选手此时尚有不少境地时间，看到陈彦选手向后跳起，为了抓住这一千载难逢的获胜机会，顾骏选手也顺势起跳准备进攻已在空中毫无还手之力的陈彦选手。正当观众认为胜负已分之时，顾骏选手跳起的半藏竟然没有打到陈彦选手的德川，反而被德川击中，解除了境地。局势急转直下，最后一局的时间已经所剩无几，而在体力方面陈彦选手远远领先顾骏选手，但是由于之前陈彦选手已经暴怒，游戏时间得到延长，顾骏选手仍有机会可以扳回比赛。 次又一次进攻的得手，双方的体力正在慢慢接近，正当观众认为奇迹就要发生的时候，冷静的陈彦选手最终以一记德川的桃子结束了战斗，顾骏选手惜败，陈彦选手获得第一个赴日出线权。

在之后的第三名决定战中，榨菜蛋花汤（外道）战胜首斩（罗刹丸）获得再次挑战顾骏选手争夺另一个出线名额的机会，但可惜再次败北。最终顾骏选手获得第二个赴日出线权。





出线选手资料：

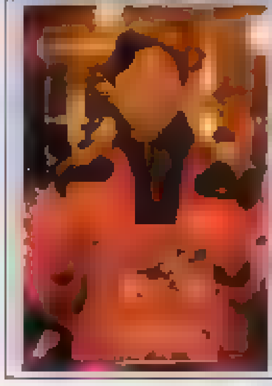
第一出线者：陈彦（德川庆寅）

感言：德川万岁！

履历：卢工电玩《侍魂零》大赛冠军。

《侍魂》历：《KOF》的玩家，刚接触《侍魂零》不久。

主要使用角色：德川庆寅。



第二出线者：顾骏（霸王丸）

感言：很高兴能有机会参加这次斗剧2004大赛，我希望能在比赛上展现中国玩家的真正实力。

履历：第一届、第二届上海《侍魂 天草降临》大赛冠军。

《侍魂》历：从《天草降临》开始，约四年。

主要使用角色：霸王丸、服部半藏、水邪……

《KOF 2003》的预选将在2月21日于上海卢工电玩举行。

具体报名情况请登陆www.diegame.com查询。

《KOF》网站“拳皇盟”http://allgames.gamesh.com/kof也将报道这次比赛并作为专门的网上报名处。

游戏动漫园 GAME & A.C.G. GARDEN

爱，无言——记这样一种爱

文：kirr

爱，这个复杂到无法用语言形容的字眼儿，就一定要解释成爱情吗？

在"爱"那花花绿绿的含义中，男欢女爱的肥皂泡占据了一片天空、错综复杂的N角关系，伦理混乱的近亲关系，一见钟情或命中注定或"我……你"的暧昧关系……这些带着商业味道的主流非主流线路，形如乱麻却少有精品，对爱情的立意又往往会加入一些偏激元素刺激你的感官神经，以达到刻骨铭心之效果。

我一向不惮以消遣的心态去审视爱情，但真正能打动人心的爱情故事又有多少？其实，我们是被"爱就是一切"定义得太深了，忽略了很多曾与我们擦身而过的温暖真情。她们也许不及爱情来得精彩，但她们的温柔与真诚或许早已虏获了你寂寞的灵魂。

所以，有必要把这些"爱"挖掘出来以昭天下：在有些时候，会有这样一种爱，她比爱情更让人刻骨铭心。

"像春天般温暖的阳光，照进你的心房，驱走屋中的寒冷，拥着你进入梦想。"

part1 来自血脉

"从前，有两个王子……"

达也爱小南吗？答案是肯定的。和也爱小南吗？答案也是肯定的。

那么，达也爱和也吗？

在我认为，和也比达也要任性得多。他的任性让他不听教练劝告而要在练习后跑步到精疲力竭；他的任性让他不顾小南的立场而鲁莽地向母亲提出打赌；他的任性让他在临出发前还撒娇似的问哥哥"不鼓励我一下吗"。

仿佛就因为他的任性，使他无法成为最了解最接近小南的人，却还是倔强地说着"我会爱你一辈子"。而达也，则刚好相反，一个温柔在表，一个温柔在里。

达也自始至终都扮演着小南心中真正的王子，并接下了和也的夙愿，接下了和也所有的夙愿，带小南去甲子园，并爱她一辈子。

这么说，达也并不爱和也……？

不，不是的。

曾记否，在和也的手套破烂不堪时，是谁用自己所有的兼职薪水为他买了新手套？在和也出事的那天，是谁紧抓着和也的床单无声地颤抖？在没有和也的日子里，是谁将平日最厌烦的古典音乐开到最响？在和也离去的两年后，又是谁仍然执着地不愿意去超越他？

曾记否，在那个雨天的回忆中，有一个小男孩咬牙放弃了心爱的玩具，只因为老板没有预留弟弟的一份……

新田曾说过，达也是个毫无欲求的人，那也是有道理的。因为达也将自己的心分成两半，一半给了小南，另一半留给和也，永远的和也。

达也爱和也吗？答案当然是肯定的。

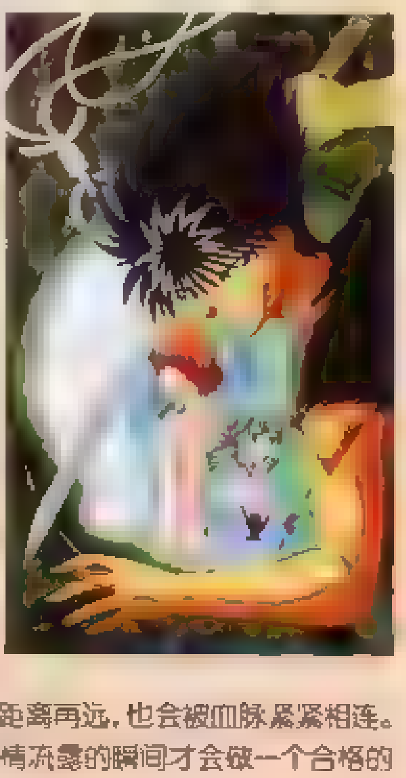
"我……是他们的朋友。"

他装上第三只眼，是为了寻找惟一的亲人，妹妹，雪菜。

从飞影的回忆中可以看出，他一直是深深憎恨着的他的母亲的。虽然我们不曾看见年幼的飞影是怎样在残酷的弱肉强食环境中生存下来，也不晓得他在与魔物厮杀和自我挑战的过程中，是否有一刻曾被肉体的痛苦和精神的空虚所累。没错，他是一个流着魔性与复仇之血的妖怪。冷酷，无须任何感情，因为这世上已没人需要那份感情。不再相信任何人，这个世界是如此酷意。

瞬间的刺痛消失了。

他从未忘记自己的生存目标，瘦小的身影在刀光剑影中出现，又在飞血爆颅中消失。那日子从未改变，直到



"有一天我才知道，我还有一个妹妹。"

于是付出了巨大的代价装上邪眼，不为别的。路漫漫，但不曾停下脚步。心，也似有了一种希望。

"从那以后，冰泪石给我的感觉不同了，看着它总会让我平静下来。"

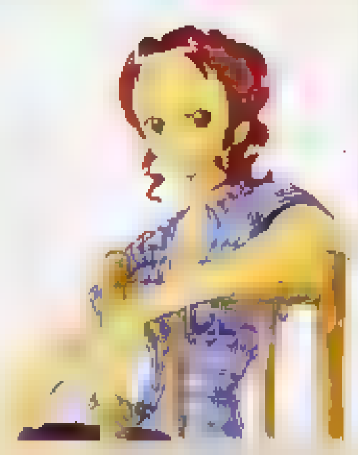
忘记寂寞。

几年来的努力总算有了结果，但雪菜就在眼前时，却又不知如何启齿。仿佛找到了一个归宿一般，两人的距离再远，也会被血脉紧紧相连。尽管执意隐瞒，仍然时刻保护着雪菜的安危，只有在真情流露的瞬间才会做一个合格的哥哥。

但，飞影，你仍然是一个好哥哥，一个别扭到家的哥哥。

part2 来自亲情

"……我爱你们……"



做一个海军有多难？做一个母亲又有多难？

对于这个问题，贝玛尔笑而不答。

在这个女生大家庭中，平时定是少不了欢笑和争斗。女儿是母亲的小棉袄，拥抱着两个可爱女儿的贝玛尔，即使是脸上的皱纹中也堆积着幸福。因为，正是这两个小天使的出现，让濒死的贝玛尔有了生存下去的勇气，使毫无血缘关系的她们走到了一起。

尽管曾因"血缘"这个敏感的词伤害过彼此，但那只会让她们更加珍惜对方。当奈美在"母亲"这个词面前徘徊不定时，贝玛尔却独自做了最坚定的选择。不，是抉择……

"两个小孩，一共一百万贝里。"

"那是我女儿们的一份，我的一份不够啊。"

"尽管只是晋巴说是奢侈也好，那二人……是我的孩子吧？"

勉强地用笑容牵动嘴角，脸上的泪却浸湿了烟卷。笑容和泪，哪个才好？幸福和痛苦，哪个才能留得下？

"诺琪，娜美……"

"……我爱你们……"

"我想现在你一定不希望你过去，我很清楚。"

虽然我不喜欢杨戬，但我却敬佩玉鼎真人。他像疼自己儿子一样疼着杨戬，到头来杨戬仍恬不知耻，明明已得到双重父爱，还哭着喊爹喊娘。杨戬先置于一边，他那位找死都要跳亲生儿子做对手的老爸也实在可气，那样英明神武的POSE，却落得那样悲哀的下场，令人气结。

所以说来说去，玉鼎真人才是杨戬真正的父亲。他教会杨戬怎样伪装，怎样生存，怎样做一个乖小孩。总觉得，杨戬现在这么受欢迎，一定是受玉鼎真人真传。

但幸福总是短暂，一切消失在那血红的雨中，燃烧殆尽。

"真是让我想起了……在你还很小的时候，我也曾像这样抱着你走在雨中…不让你淋到雨…不让你着凉……"

血雨，让悲伤的原子烧得更猛烈，更绞痛人心。藤崎龙是大混蛋，竟给了玉鼎真人这样悲惨的结局。难道说，只有这样才能衬出玉鼎真人的父爱之心吗？雨中的回忆，听在我耳里，怎会有一点点满足的语气呢？或许，他早就知道这一趟会是绝路，那么你是因为能用自己的性命换回杨戬而感到满足吗？玉鼎真人……

"杨戬，你长大了。"

part3 来自灵魂

"称霸全国！"

湘北那几元大将中，除了大猩猩之外，其他几位的名字总是穿梭在各大排行榜中，尤以"我最喜爱的湘北队员"为甚。是的没错，大猩猩外貌不够美形，身材不够匀称，性格不够古怪，所以他注定要做幕后英雄。那爱呢？他对篮球的那份挚爱呢？

那爱是无人可以比拟的，否则就不会有我们今天看到的大猩猩。瞧瞧他在场上给队员以灵魂人物般的存在，当队员心浮气躁时，骄傲自大时，绝望气馁时，只有他才能稳住阵脚，用他永远不变的沉着冷静去感染每一个人。如果有这样一个排名：最让人敬佩的湘北队员，我们就可以毫不犹豫地喊出他的名字——我们的猩猩队

长，赤木刚宪。

犹记得，也曾是年少轻狂的赤木的一声嚎喊“称霸全国！”，那是稚气向梦想发出的挑战；犹记得，已经是冷静稳重的赤木的一声肺腑“称霸全国！”，那是成熟向追求递出的双手。待到赤木站在球场边，以观众的身分探望后辈之时，那时又会是些什么呢？是运动员永不磨灭的理想，是自信的微笑，是结实厚重的大手伸向篮筐。

“太公望，如果我早些遇见你，或许我走的……会是一条不同的路。”

为了爱人一句话，便苦苦守候殷商百年，虽然他的动机也是以爱情为出发点，但他对殷的感情早已是没有任何杂质的，不容置疑的。所以这份爱是发自灵魂的，他将自己的灵魂溶入了殷，使它成为自己的血肉，与精神同在。

国家易主，对老臣来说是最无法接受的，何况是像闻仲这样执着于一块土地抛颅撒血的忠臣。历史的车轮转得吱吱作响，他的强大，他的固执，他的气势如虹，便被这车轮的背景衬得一片凄凉，一片悲哀。黑麒麟安祥地倒下了，闻仲大口大口地咳着血，每一步都走得艰难。闻仲守护殷，就如同守护一个年迈的老人，无论怎样挣扎也无法挽回

支离破碎的未来。这就是命运，你别无选择。

风之分岐　　历史的车轮将闻仲的殷碾得粉碎，失去了信念的他毅然走在夕阳映照下的金鳌岛上。此时此刻，我们的强者——哭了。无声，无声，只仿佛见那不变的爱被分岐的风无声地吹向远方。

尾声

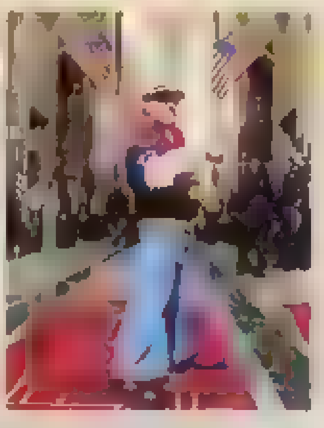
这些爱所表达的意境固然不同，但这些坚贞的、凝重的、温柔的、悲壮的爱，均是来自一颗真实的心灵，一段真实的感情。

那么就请记住吧　　人世间，曾有这样一种爱，伸进每个人的心灵，无限延长。

The end

两位超级巨星迎来自己的75周岁诞辰！

在2004年1月27日夜间，纽约帝国大厦顶楼亮起了代表菠菜的绿色灯光，以此来纪念埃尔泽·西格笔下的著名漫画人物大力水手卜派（Popeye）的75岁生日，当时还有一名演员打扮成卜派的样子，来为点灯仪式揭开序幕。自从1929年1月27日第一次出现在连载漫画上起，那个总是叼着个烟斗，爱吃菠菜的水手便成了众多孩子心中的偶像，而那句经典台词“我爱吃菠菜，所以我力大无穷”至今仍在全世界范围内广为传颂着。不过大概许多人都不知道，卜派和他的女友奥莉弗都是根据现实生活中的人物塑造出来的。



卜派的原型是一名名叫法兰克·佛格（Frank·Flege）的男子，而奥莉弗的原型则名为多拉·巴斯科尔(Dora·Paske)。这两人都是活在伊利诺伊州切斯特小镇的真实人物，独眼的佛格一向爱抽烟斗和进行拳击运动；而巴斯科尔也正如漫画中的形象一样又高又瘦。

在切斯特长大的76岁老人恩斯特·舒赫特说，他还记得每次上学时，都会经过佛格家门前，佛格坐在那破旧的家门口，就像漫画中的卜派一样是个小人物，但是并没有神气活现的样子，“我不知道他知不知道自己就是卜派！”舒赫特说，佛格常常到拳击场打拳，不过失败的次数很少。

至于巴斯科尔则经营一家杂货店，孩子们常常在店门外望着她修长的身影，但是很少有人敢走进去，而她也不常步出店门外，舒赫特说“我们有点怕她。”舒赫特的曾叔父威廉　舒赫特是切斯特一家剧院的老板，他在漫画中也有一角，是爱吃汉堡的Wimpy。真实的老舒赫特也爱吃汉堡，当时正是他雇用了西格负责舞台灯光工作，西格才能够用这份收入付钱学习绘画。

19世纪20年代，西格搬离了切斯特后便很少回到这个小镇。巴斯科尔、老舒赫特和佛格都先后于四五十年代初期过世，当时的剧院现在已经改装成蔬菜罐收藏馆和卜派博物馆。大力水手卜派漫画前后在600家报纸连载，经营收藏馆和博物馆的兰道表示，“卜派是美国的偶像，代表了做你自己、并为市井小民挺身而出的精神。”

而在1月27日仅仅17天前的1月10日，另一位比大力水手还要出名的漫画角色　一记者丁丁也同样迎来了自己的75岁诞辰，世界各地的书迷和影迷们为这个传奇人物举行了大型的庆祝活动。1月8日，刻有丁丁和他忠实的爱犬白雪的10欧元纪念币开始发行，而两家比利时报纸在两天后特别登出了丁丁的漫画，此外法国的《费加罗报》也以114页的丁丁大特辑来向他和他的生身之父埃尔热先生表示敬意。除此之外，在布鲁塞尔举行的丁丁艺术展以及在西班牙、荷兰和英国举行的展览也给了当地的丁丁迷们一个缅怀过去的机会。

《丁丁历险记》这个喜剧漫画是由埃尔热创造的，勇敢的记者丁丁以及他的爱犬白雪最早于1929年的一月份出现在一家比利时的报纸上，而现在他们已经成为了全世界人心目中的英雄。在丁丁系列中，包括了他与毒品交易者进行斗争、登上月球、发现印加人部落等众多故事，而他最后一次冒险的故事则于1976年出版。迄今为止，该漫画在世界范围内已销售出2亿本，并被译成了包括中文在内的55种语言。

★机器人为机器人担任声优？

这可不是什么异想天开，在日本最新播出的新版《铁臂阿童木》TV动画第43集中，由SONY公司制造的机器人“QRIO”便在众多记者的摄影灯光圈下成功完成了为本集中出现的机器人配音的这项工作。不知何时像真·盖塔、泰坦3号、铁甲万能侠这样的SUPER系也能由与其等身大的机器人配音呢？

●《最终幻想 水晶编年史》漫画版连载开始！

继《王国之心》和《新约圣剑传说》被成功改编为漫画版后，SQUARE ENIX又将他们的这一部人气游戏的漫画于自己旗下的漫画杂志《月刊少年GANGAN》上推出，作者则是寿河柳乃助。与前两部作品不同，众所周知，《FFCC》是没有什么剧情可言的　这反而有利于作者发挥出自己的水平，在其世界观设定下放开手脚进行创作　希望这部作品不会令我们失望吧。

■《修罗之刻》第14卷发售！

陆奥园明流，这就是在暗中一直影响着日本历史的陆奥一族的独特流派。长达31卷的《修罗之门》是川原正敏先生的成名之作，而其外传《修罗之刻》则是一部真正可以被尊为经典的作品。在广漠的历史长河中，陆奥一族与日本历史上众多知名人士间的无数传奇无不让人击节叫绝，而这也是迄今为止少有的几部让卡伦感到热血沸腾的漫画之一。在1月16日，这部不定期推出的作品的单行第14卷已经出版，以后如果有机会的话，一定会为大家详细介绍一下这部作品的！

◆第49回小学馆漫画奖获奖名单公布！

自从小学馆漫画大奖在昭和30年设立以来，今年已经是第49次了。本奖是日本屈指可数的知名漫画奖，担任其评审员一职的都是足以代表日本漫画界的知名人士，而最高漫画奖也将只授予当年最优秀、获得评价最高的作品。本年度的少年向部门大奖由《钢之炼金术师》和《燃烧吧！日本》夺得。

获奖作品

儿童向部门
作品：《米尔莫！》
作者　筱冢弘
连载杂志：ちゃお

少年向部门
作品　《钢之炼金术师》
作者、荒川弘
连载杂志：月刊少年GANGAN
作品　《燃烧吧！日本》
作者：桥口たかし
杂志　周刊少年SUNDAY

少女向部门
作品：《ラブ★コン》
作者：中原アヤ
连载杂志　别册マーガレット

一般向部门
作品：《Dr.コトー医务所》
作者：山田贵敏
连载杂志：YOUNG SUNDAY

主持人：胜负师

自由谈

胜负师语：热热闹闹的新年过去了，一切又恢复了往日的节奏，小编们在短暂的休假过后便回到了编辑部，开始又一轮的工作高峰。对于正式接手不久的自由谈，胜负师尚未形成清晰的概念，对各位读者的需求也只能像盲人摸象一般。如果各位有什么好点子好想法可以令"自由谈"栏目有更好的发展，请一定告知。这次选择了很有特色的游戏《XIII》的评析以及一篇出自一位大学生之手的PSP"自由谈"，有较为鲜明的观点是这两篇文章入选的理由吧。

这个杀手不太冷——《XIII》评析及剧情赏析

文：姚舜禹

最近各位是否玩过这样一款游戏：类型为第一人称射击（FPS）；画面利用卡通渲染的技术制作；主人公是一位职业杀手——"这不是《XIII》吗？"也许有些玩友已经想起来了。《XIII》是款相当特别的游戏，不仅表现手法别具一格，剧情更是错综复杂，耐人寻味。如此出色的游戏，当然值得我们去深入研究，细细品味其中的奥妙。

《XIII》游戏评析

时下，卡通渲染风格似乎相当具有影响力，先前是某厂商的一款赛车游戏使用了这种表现手法而颇受争议，而如今作为FPS的《XIII》也来追赶这股潮流，是否也有些牵强呢？其实不然，游戏是自一部法国漫画改编而来，可以说使用卡通渲染效果真是再适合不过了。因此游戏画面的风格相当独特：无论是远处的景物还是近处的房屋，乃至人物、道具等都充满着浓郁的手绘风格，粗重的轮廓线条看起来相当厚实，恰好与游戏沉重的世界观相互配合。

由于改编自漫画，本作在细节表现上运用了很多漫画的技法：如交代情节时是以漫画框格和分镜头的形式来表现，而在人物对话时头上会出现对话框，更有趣的是在形容各种声音时还会出现拟声字，比如"TA TA TA"（表示枪声）、"ARRRR"（表示惨叫声）等，可谓妙趣横生，这种表现手法不禁让人想起PS2上的一款游戏《JOJO奇妙冒险》，虽然二者没什么联系，但是对于如何充分发掘原作的资源，将其完美应用于游戏之中的做法倒很一致，本作在这一点上是无可挑剔的。

游戏除了在画面上强调一种独特的风格外，在"自我感观"上的处理手法也极为出色。比如说，主角在身体感到不舒服时，眼前的画面就会晃动不止，周围的景物也会随之模糊不清；当主角回忆往事时，眼前的情景会变成若隐若现的黑白画面，耳边响起不明所以的"嗡嗡"声，虽然身体可以动，但却触摸不到任何东西——似乎是在做梦一般，好像本身在这个世界上，又仿佛不属于这个世界，有一种相当孤独无助的感觉。这些视觉效果将主角当时的身体、内心状态表现得淋漓尽致，甚至会令玩者产生与主角同化的错觉。然而，游戏中这种时间、空间的大转移也常常令人感到困惑不已。因此，要想理解游戏的内涵，必须对整个故事加以透彻的分析——这正是本文第二部分的内容，此处不再赘述。

游戏另一个精彩之处是场景的设计。由于游戏流程相当长，主角所踏足的场景居然多达三十余个：从海边码头到现代都市；从军事基地到监狱、病院；从大峡谷到丛林庄园；从海边悬崖再到科技中心——主角的足迹几乎踏遍了整个北美地区，这些场景的跳跃幅度之大，以及描绘的细致程

度都令人叹为观止。海边金色的沙滩、灯火霓虹的都市夜景、白雪皑皑的雪山、机关重重的军事重地、阴森恐怖的监狱、怪石嶙峋的峡谷、落日映红的海岸，以及最后那场绚丽夺目的焰火，都给人留下了极为深刻的印象。

最后谈谈游戏的系统。虽然本作被定义为FPS，但在游戏中玩者更多接触到的则是潜入和暗杀。本作中敌人的AI相当高，只要他们发现一点蛛丝马迹，就会立刻拉响警报，游戏也会随之结束，所以主角要想行动就只有依赖暗杀等手段，杀死敌人后还要将尸体处理好，否则就会暴露目标（这简直就是《潜龙谍影》的"第一人称版"）。显而易见，游戏在FPS的基础上嵌入了"战术谍报"要素，目的是让玩者不仅能体会到火爆的射击快感，同时还能感受潜入、暗杀的乐趣，这种多元化的游戏结构恰恰也是目前最为流行的。

总的来说，游戏在各方面的创新确实令人称赞，无论你是否是FPS的爱好者，只要你喜欢间谍题材，那《XIII》都是很值得一玩的。

《XIII》剧情赏析

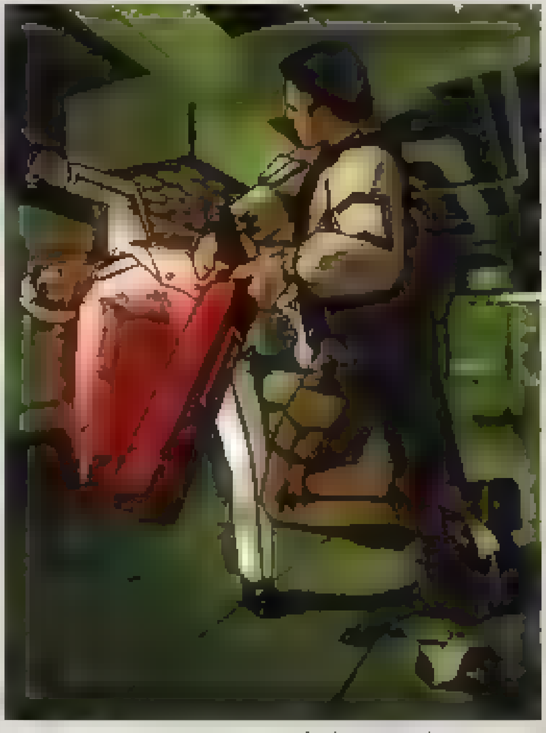
如此郑重其事地来讨论一部FPS游戏的剧情，似乎有些小题大做了。但如果你在没有了解《XIII》剧情的前提下进行游戏，那么不仅失掉了游戏最大的乐趣，即使通关，也会被重重疑问所困扰。没关系，下面的内容可以帮助各位解开一些谜团。

故事的序幕是某国总统William Sherido在一次游行中不幸遇刺，在巨大的骚乱过后，主角在海滩上醒来，但是他却因为头部受到打击而什么也记不得了。一个女人将他带到木屋中，并说他身上只有一柄Winslow银行的钥匙，接着她便被杀了，而追杀主角的人都称他为"13号"。他为了弄清自己的身分，只得来到Winslow银行，登记的时候他知道自己的名字应该叫做"Steve Rowland"，然而在保险库内他却中了自己设下的陷阱并落入了FBI手中，FBI拿出一张照片，上面赫然是他拿着狙击步枪的情景。FBI告诉他，Steve Rowland

也就是他，是一名秘密组织的杀手，代号是"13"，他就是前不久暗杀总统的凶手，如今他虽然失去了记忆，但是这个罪名却是万万躲不过的。正在主角绝望之际，一名黑人女子将他从FBI手中中救出来，她先给主角提供了很多武器装备，并告诉他知道他真正身分的人是Carrington将军，但是他现在被囚禁在Emerald基地。当主角成功潜入基地，并解救出将军后，将军告诉他一个惊人的大秘密——原来他根本不是Steve Rowland，真正的Steve Rowland在暗杀总统时就被秘密组织灭口了，而他则是将军为了查清这个组织的幕后黑手，而找的一个面貌酷似Steve Rowland的

人，并在他胸口也刺上了“XIII”的字样，其实他真正的名字叫做Jason Fly。接着主角在雪山中又见到了Steve Rowland的妻子，她是17号，因为丈夫被杀而背叛组织帮将军做事，这些事情令他隐隐约约回忆起许多往事。

接下来一次雪崩令主角落入了属于秘密组织的一家精神病院中，他遇到了杀害13号的Mongoose和变态医生Johannson，并且得知这个神秘组织的首脑一共有20个人，都用数字作为代号，而那位医生就是“20号”，其中许多高层人物都是来自SPADS军事基地。



获知了这些情报后，主角只身潜入SPADS基地。在这里他得知了更多的关于组织的内幕，原来13号是一名上尉，而上校Mac Cal是11号，潜水艇中的海军上将Franklin则是7号。从基地返回时又遇见了追捕他的FBI，这次Carrington将军出面澄清了他的身分，这时主角已经由一名小人物俨然变成了军方和FBI的双重特工。

随后，FBI向他提供最新的情报，组织的几位首脑Mongoose、参议员Willard（5号）和Jasper Winslow（9号）准备在旅馆中召开秘密会议。于是主角受命前往窃听，三个人会面后，谈到了一个叫做“Total Red”的军事行动，但是这次会谈却被意外打断，主角的窃听也暴露了目标，他们准备将会议改在Willard的秘密花园中举行，主角也随后潜入。

在花园的地下室中，主角终于得知“Total Red”的真相，原来他们准备在军事演习中发动兵变，将国家的政权掌握在组织的手中，主角一面将这个惊人的消息报告给将军和FBI，一面就地解决了组织的其他成员，目前只有1号、2号、3号的身分还是个谜。

为了阻止“Total Red”的阴谋行动，主角与前总统的弟弟Walter Sheridon一同进入“Total Red”的指挥中心，见到了临时的总统。然而意想不到的是除了主角之外，所有人都被中心的几位首脑囚禁了起来，重任再一次落在主角身上。在击毙了国防部参谋长William Standwell后，赫然发现他就是秘密组织的3号，而国防秘书长Calvin Wax是2号，当主角找Calvin Wax时，他却自杀了，并在临死时说只有他见过1号，他的死会让1号的身分成为永远的秘密。

主角救出了总统一行人，来到基地的中心与罪魁祸首Mongoose交战，最后将其击败并阻止了基地的自毁，成功地粉碎了这个组织。随后在新一轮的竞选中Walter Sheridon成功当选，并邀请主角参加在巨轮上举行的庆功宴，故事到这里似乎应该结束了。

然而事情的发展却出人意料。主角在船上看见Walter形迹可疑，于是便跟踪他进了船舱，发现他居然和13号的妻子Kim在一起争吵，Kim在哀求Walter将她的孩子还给他，而Walter却在指责Kim没有履行当初的承诺。这时，船上的呼叫器中传来了一个声音，居然是所有人都认为已经死去的Mongoose，他在呼叫：1号！1号！请回答！请回答……

游戏到此戛然而止，屏幕上出现了醒目的“To Be Continue”的字样，原来故事并没有结束，原作漫画的作者还在继续完成这个故事，结局自然也就不在本游戏中了。

这个结局实在让人太意外了！

剧情本来已是悬念迭起，没想到一直到最后，整个谜底也没有真正的揭开。游戏的这个不是“悬念”，胜似“悬念”的结局，甚至让人有些哭笑不得。

那么，我们先不管作者如何安排后面的情节，不妨根据游戏的提示来猜猜这个谜底。

首先，来确认一下几个既定的事实：主角不是13号，真正的13号已被灭口；整个幕后黑手是一个神秘组织，这个组织的首脑一共有20人；他们派出13号暗杀了总统，并且还要搞军事政变，但阴谋并未得逞，其中19个人都被主角消灭了。

然后再来看看游戏留下的几个疑问：1号到底是谁？Mongoose到底死了没有？新总统和杀手13号的妻子之间到底有着什么交易？而最后船上的呼叫是在叫谁？

看来一切的关键似乎都在1号的身分上，其实很多聪明的玩友大概已经猜到了，在那件船室中只有三个人：新总统、Kim和主角。Kim是17号，那么1号极有可能就是新总统Walter Sheridon。也许有人又会产生新的疑问：如果1号是Walter，那岂不是他策划暗杀了他的哥哥？这件事看起来虽然不合情理，然而仔细想想却也大有可能（古今中外，为了争夺权利、名誉、地位而不惜残害至亲好友的例子实在太多了）。我们可以这样来设想：Walter虽然是总统的弟弟，但他野心勃勃，无时无刻不想着做总统，而他的哥哥颇受爱戴，他能够当选的机会真是微乎其微，于是他就秘密结集了一群国家的政要——以他的身分绝对可以做到。他们的初步计划可能只是先将总统暗杀，然后取而代之。但是在执行暗杀的过程中，13号却被FBI拍到了照片，于是不得不将其灭口。然而出乎他意料的是，本来已经死了的13号又再度出现，在组织中引起了轩然大波。随着13号的复仇，整个组织越来越暴露出来，于是他策划了一个军事行动，准备发动兵变来夺取政权。然而他在暗中做了两手准备，他抓走了13号的孩子，令其妻子Kim听从他的安排，让她名义上帮助将军，实则是他的内应。不过Kim因为丈夫的死对组织已经充满了敌意，由于她的帮助主角才能够迅速将秘密组织瓦解。

后来，Walter一看大势已去，便利用其双重身分摇身一变，反而和将军、主角一起将秘密组织消灭，整个庞大的组织也就成为了他保守秘密的牺牲品。由于这个功绩，令他顺理成章地当选为新任总统。不过他仍然对Kim的背叛耿耿于怀，于是便发生了船舱中的一幕，可是他却万万没有想到，Mongoose居然没有死，而且已经知道了他的身分

以上的这些情节完全是一种推测，尽管作者不一定按照这个思路去安排这个故事，但从中不难看出，整个事件的最大胜利者其实是Walter

也就是1号。不得不说的是：这个人实在是太高明了，他居然将正反两方的人物都玩弄于股掌之上。但智者千虑，必有一失，Mongoose的死里逃生必然成为他的心腹大患，在暗处的主角必然也洞察到了其中的隐秘。那么，1号到底是不是Walter？在事件的背后到底还有什么阴谋？主角又该如何与1号进行对抗？一切疑问，只有等作者在续集中给我们一个确切的答复了。

PSP，SONY的涅槃——由PSP发布所想到的

文：雷晗

行文伊始，我想先举一些事例：

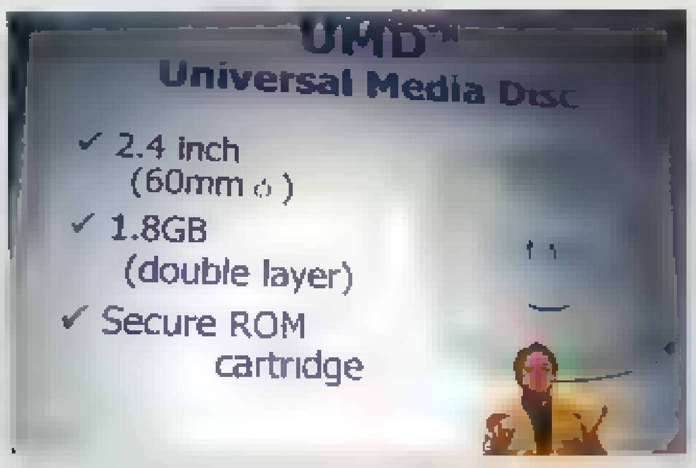
1982年，日本录像机格式的竞争正在以JVC为首的THS阵营与SONY为首的β格式阵营间进行得如火如荼，在SONY渐处下风的情况下，它毅然决定放弃β格式，并转而推出THS录像机并成为日后录像机领域得领导厂商。

1992年SONY推出MD，但推出之时市场流行度并不令人满意，在此情况下SONY果断开放MD技术授权给自己的老对手松下、夏普等厂商，而正是这些厂商为日后MD的普及立下汗马功劳。

1994年，任天堂单方面终止与SONY关于SFC用CD—ROM“PS X”的开发合同，当时的SONY面临着两条出路，要么终止已经投入了巨大精力的计划，要么自己推出主机与任天堂正面交锋。当时SONY敏锐地意识到市场中LIGHT USER这一市场空白而毅然选择了后者，一举取代任天堂成为新的游戏界霸主。

2000年，PS2发售初期，在软件支持方面还不是很丰富，SONY十分精明地在PS2上加入了当时十分热门的DVD播放功能，而其价格仅相当于一台普通DVD机。这一举措为PS2早期的普及作出了巨大贡献。

2001年，关于DVD刻录的两大标准DVD+RW与DVD−RW之间的斗争正处于胶着状态，不久SONY宣布推出同时支持两大格式的DVD±RW刻录机，并



取得了市场的一致认可和大力支持。

以上是SONY最近在市场上取得的一系列巨大成就，而他们的共同特点是最初SONY与对手相比并没有丝毫优势，反而在某些方面处于极为不利的局面，但最终的胜利者总是SONY。自从1946年以来SONY诞生了无数这样的奇迹。因此，SONY被冠上了“企业界的恐龙”等诸多美誉，并成为日本大学毕业生最向往的地方。

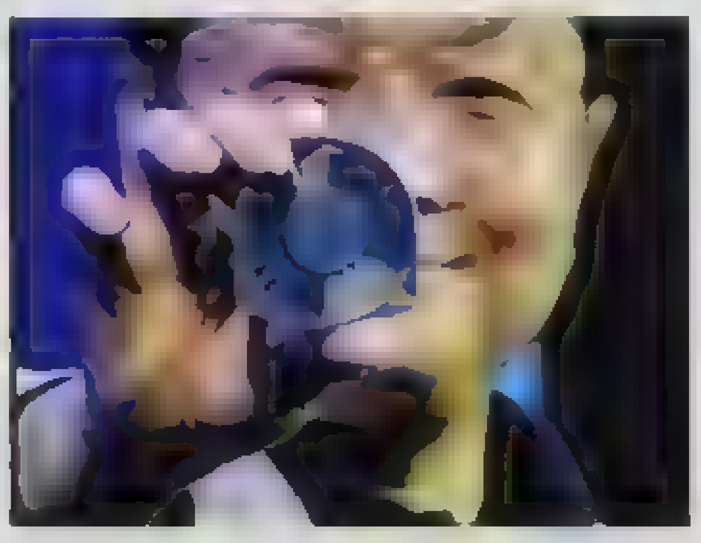
而在我们所熟悉的电视游戏市场现在的情况毫无疑问正如SONY发言人所说：“新一轮的电视游戏市场争夺战已经结束。”而在2003年E3展上SONY发布PSP，无疑给正在激烈进行的主机大战狠狠地浇上了一勺油。关于此主机的各项性能指标、市场前景以及可能存在的一些隐患早已是广大电玩迷茶余饭后的热门话题，同时也是各大媒体争先“照顾”的对象。但是SONY介入掌机市场绝不仅仅是为了填补掌机这一自己目前的市场空白，它还可以被看作是SONY新一轮宏伟计划的急先锋，从中我们不难看出隐藏在其后的庞大计划。

333MHzx2的CPU，浮点运算能力高达5.2G（直逼PS2的6.2G）并支持3D曲面技术的T&L显卡，带宽高达5.3GB/S，高性能VWE音效处理器，支持7.1声道，AVC专用MPEG4解码处理芯片，1.8G容量的UMD光盘，16：9大屏幕TFT背光显示屏，支持24位色，支持Memory Stick插口，USB2 0，红外线，802.11接口甚至还可以通过扩展口获得GPS乃至手机的功能……以上是到目前为止SONY所透露出来的一些技术细节。稍懂计算机的人都会发现这样的机能别说是在掌机上就是放在家用机里面与PS2也有得一拼，这样看来久多良木所说的“实际表现可超过PS2”也不是完全没有道理的。按照常理，这样配置对于掌机来说简直就是多此一举，但是SONY这样做的目的是什么呢？

“游戏软件决定一切。”这是任天堂一直以来的经营哲学，也在很长一段时间内为广大游戏公司所接受，“好玩的、有趣的游戏才是最重要的”，但是随着SONY介入游戏界，人们才突然发现原来这个世界还有一大片平时不怎么玩游戏的所谓“LIGHT USER”，精明的SONY正是极大地发掘了这一市场潜力才能在竞争中立于不败之地。而传统的“好玩的游戏”已经不重要了——至少不是最重要的。但SONY此次将要进入的掌机市场又如何呢？

很多“任饭”（任天堂FANS的简称）认为SONY的PSP必定会输给任天堂的GBA，原因是他们认为任天堂拥有SONY所不具有的庞大的游戏软件阵容，如《口袋妖怪》、《马里奥》等，认为他们在可玩性上比SONY的相关作品强得多……但是这些作品是针对“玩家”而准备的，目前市场上有那么一群人（特别是青年人），他们迫切需要一种便携式设备来满足他们的个性化与时尚化需要，如听音乐、玩游戏、看电影以及与好友交流等，这些要求都有一定的“成人”化，试问这些人中又有几个人真正会为《口袋妖怪》投入大量精力呢？在这种情况下毫无疑问PSP就是他们最好的选择。不知大家发现了没有，这与SONY刚进入游戏界时的情况极其相似，只不过那时的SFC变成了现在的GBA，而PS则变成了现在的PSP。一边是针对低年龄层及“游戏玩家”，而另一边则是针对大量的“LIGHT USER”。SONY又再次运用起了其极为擅长的“LU战术”。

SONY的一大特点就在于他能充分地去发挥市场的潜力，并最终成为市场的领导者从而直接引领大众的消费取向。因此SONY就是“时尚”的代名词。在SONY介入游戏业之前，尽管游戏业在任天堂的领导下呈现出一派欣欣向荣的景象，但是不管怎样都只还是局限在“小孩子的玩具”的狭小空间内，并没有上升到被大众认可的高度。然而随着SONY的加入情况发生了根本性的变化，现今的游戏界早已被社会各界人士所广泛认同，游戏制作人不再认为是“玩具设计者”，而玩游戏的人也不再被认为是“玩物丧志”——这其中SONY功不可没。而在如今的掌机市场SONY能够像以往一样改变掌机的概念，彻底改变人们对掌机的印象吗？

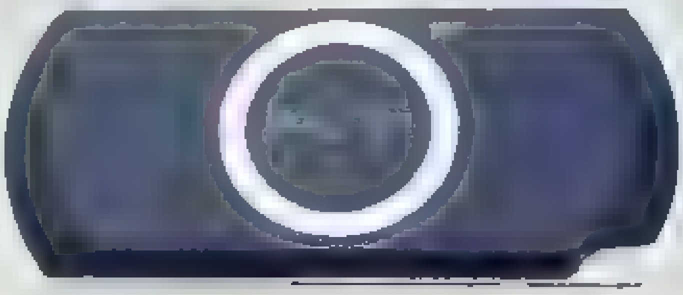


笔者对SONY的另一佩服之处在于其采取的措施通常都是双赢甚至是多赢的。在PS2推出之时正是DVD播放机的流行时期，但当时其价格不菲，SONY英明地将DVD播放功能加到PS2中，不仅迅速提高了PS2的普及量，还极大地加速了DVD的流行，从而为SONY的音乐及电影部门提供了有利条件。而这次SONY又故计重施：PSP上所采用的UMD载体标志着SONY将逐渐放弃MD转而采用UMD，但是刚推出的UMD播放器一定价格不菲，此时的PSP无疑就是最理想的选择——一方面不仅可以提高PSP的装机量，而且还可以加快大众对UMD的接受程度，果然是够绝……这大概就是久多良木所说的“21世纪的WALKMAN”的具体含义吧。

以上都是比较容易想到的情况，但正如微软介入游戏业而绝不仅仅是为了“改变游戏界”一样，SONY介入掌机市场也绝不仅仅是为了抢任天堂手里的饭碗。今年年初的那次“SONY SHOCK”事件可能至今还让广大SONY FANS心有余悸。其实这年头不仅仅是SONY，整个IT业都不景气，每个公司都在寻找新的利益增长点与盈利模式。而今后的所谓“数码家电”市场和互联网市场无疑是前途极大的产业，在这一点上以INTEL和微软为首的“WINTEL”传统电脑厂商联盟和以SONY、东芝为首的传统家电厂商联盟都看在眼里，并在暗中较劲。谁能够取得先机，谁就能够在今后残酷的市场竞争中占据主动。而以SONY为首的传统家电厂商则清晰地勾勒出这样一幅壮丽的蓝图：未来将充分发挥自己在家电方面的优势构建一种以数字电视为基础的数字电视双向网络，彻底放弃被“WINTEL”联盟长期垄断控制的电信网络，摆脱自己在网络方面一向的弱势地位。在此基础之上，再利用一种家电组成家庭娱乐中心，来完成家庭上网、音乐服务、信息查询、电子商务、数字点播、电子娱乐等各方面的要求……这一计划无疑是十分诱人且前景巨大的。而SONY已经开始了行动：近期花巨资成功收购NTT的宽带网络部门，力争成为日本的“美国在线”，为今后的数字电视网络提供优质高效的服务，而现在SONY的电影以及音乐部门无疑就是其中内容的提供者。而现在几乎可以肯定的是，上面所提到的家庭数码娱乐中心就是现在还处于迷雾中的PS3。可以想象的是，PS3将具有极具革命性的功能：基于网络的超级芯片cell（注：从目前所公布的资料来看，cell的性能极为“恐怖”，其浮点运算能力达到了惊人的1024Gflogs，相比之下PS2才6.2G，这一数字几乎与中国目前最先进的计算机“深腾二号”相当，已经超过了几年以前名噪一时的“深蓝”电脑。如果此消息属实，则规划中的Xbox2、NGC2等与之根本没有可比性），蓝光DVD，超级网络功能……而PSP则无疑将扮演把PS3、PS2甚至其他家电连接在一起的角色，“让所有的家电都连接起来”，构成一个庞大的数码家电网。这一点从PSP上面的各种极其丰富的接口就可以看出来。为了此计划的顺利实施，SONY会长出井伸之宣布未来3年内将会拿出1兆3000亿日元用于IT相关技术研究，颇给人一种孤注一掷的感觉。如果此计划能够如SONY所预想的那样顺利实施的话，SONY不仅是下一次主机大战的胜利者，同时也是今后家电界及娱乐界的龙头老大……

现今的SONY正在逐渐放弃一些传统强项如CRT显示器等方面的业务，转而投向其他高利润率行业，而以PS家族为契机的“数码家电”战略无疑就是SONY能否再次重振雄风的巨大赌注。我佩服SONY，佩服他那种能舍即弃的果断本色；我崇尚SONY，崇尚他那种积极开拓市场的决心和勇气；我相信SONY，相信他的惊人洞察力和决断力……

而PSP，会不会成为文章开头省略号中的一部分，会不会就是SONY“凤凰涅槃”的前奏呢？



读编往来

我们编辑部里有一个共同的口号：
努力工作，拼命玩！

栏目主持：纱迦

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.com.cn

☆关于UCG和日本《FAMI通》周刊的合作，现已进入技术层面，相信很快大家就能在《游戏机实用技术》上看到《FAMI通》周刊的精彩内容啦！

☆本期是《游戏机实用技术》总第98期，再过两期就是总第100期了！时间过得真快啊！

☆2月、3月大作很多，由于受出刊时间的限制，某些游戏不能在第一时间为大家献上攻略，不过我们会以最好的攻略和高质量的研究来弥补的。请大家放心！

☆《游戏·人》第六辑预定2月下旬上市，敬请期待！

紧急通告

因《UCG5周年纪念特辑》订购火爆，计划名额数将满，截止日期提前至2月20日！

有很多已经汇款邮购的读者来信询问何时才能收到书，在此请大家不要着急。由于采用个性印刷，印刷厂要针对每个定购者进行署名印刷，在印刷和邮寄上都有很多工作要做。而我们已进行了周密的安排，所有定购者将会在3月份内拿到自己满意的绝版珍藏品。

《WE》失球原因 TOP 10

1. 我今天的状态不好。
2. 我没有跟你好好踢。
3. 我只用了20%的技术和你踢。
4. 今天人太多，我给你留些面子。
5. 你看你球员的状态，再看我球员的状态。
6. 这个手柄不好用。
7. 你的电视太小，我看不清楚。
8. 你们老说话干扰我。
9. 老有人走来走去的，挡我的视线。
10. 我少人才输给你。

纱迦按：以编辑部里几位玩《WE》的人为例，沙罗常用语：5；GOUK常用语：3；卡伦常用语：1。再补充几个小编们玩游戏时的使用率最高的几个推托词：

1. 我明明按了的！
2. 这手柄太不灵了！
3. 这太不合理了。
4. 算你走运。
5. 这盘不算，再来！

每天中午都是大家的对战时间。小编们和普通玩家一样，打急了什么话都说得出来。玩的人开心，观战的人也一样开心。

编辑部 本期流行游戏

死或生3	6人	多边形、卡伦、沙罗、GOUKI、胜负师、纱迦
WE7	5人	卡伦、GOUKI、多边形、D·S、沙罗
VR战士4进化版	3人	GOUKI、胜负师、多边形
星之海洋3 导演剪辑版	3人	邪魔天使、星夜、阿修罗
宿命传说2（含中文版）	2人	纱迦、邪魔天使

大概是因《死或生在线》发售临近，最近编辑部里突然刮起了《死或生3》的狂潮，史称“二月逆流”。众编中只有沙罗算是练过这个游戏，大家和他水平不在一个档次上，不过大家还是打得不亦乐乎。相比之下《星之海洋3 导演剪辑版》虽然只有3人玩，但含金量明显要高得多。不过马上多款大作就要杀到了，预计下期的最流行游戏是《战国无双》，而下下期的最流行游戏是《鬼武者3》。

玩《Kunoichi 忍》的奇遇

一天我和我的死党去游戏店打我服役前最后一次PS2。去了之后继续操练《Kunoich 忍》，打到浑身是铠甲的那个BOSS时，打了很久也没找到将这家伙一刀斩的方法。（前面的BOSS我都是一刀斩S级评价，可以吧？）于是决定不打了，结果老板一算账，我们两人身上的钱加起来刚刚够，回家的路费也没了，真失败。都怪我们打得太投入了，没注意时间，只好走回家了。

此时已是晚上12点多了，走在回家的路上时，我的心还沉浸在完成30杀阵的兴奋中。突然前方出现了一辆面包车，就在我们面前停下了。只见车门打开之后跳下几个人，大吼一声：“站住，不要跑！”我们脑袋里还没弄清楚是怎么回事，脚下可都在跑了。那几个人又大吼一声：“再跑，就开枪了！”我心里想：坏了，遇到悍匪了！没办法，只好停下来，刚一转身就被一个迅猛刚劲的擒拿手甩翻在地，仔细一看这帮人是警察。原来在我们回家的路上刚刚发生了抢劫案，公安局的人看到这么晚了还有人在路上走，就怀疑我们，于是……后来局长亲自把我们送回了家，这也是一次传奇经历吧

Sephiroth 宋玉璨

纱迦按：在胜负师的大力推广之下，“女忍”的人气不断高涨，大家都争相挑战一刀斩S级。不过因为玩“女忍”被抓到公安局去，你们还真是厉害啊

扩招 UCG深圳工作站扩招编辑4名！

只要你

1. 有志成为一名游戏编辑，且文笔流畅，思路清晰。
2. 属于超级玩家，离开游戏就不能正常生活，

那么就速发简历应聘吧！

请在简历后附上简短说明，历数自己的游戏历史和擅长的游戏，并附一篇对游戏的评析文章以反映你的见解和文笔水平。应聘电子邮箱：hr@ucg.com.cn

普通邮件和特快专递请发至：730000 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，并在信封上注明“应聘”字样。

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第65～66期，定价8.8元；总第72期、总第76～92期、总第94～95期、总第98期，定价9.8元；总第73&74期、总第96&97期，定价19.8元；《游戏·人》第三辑、《游戏·人》第四辑，定价12元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑，定价16元；《Gamehalo DVD》，定价9.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好还要留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

大量读者来信，希望在Gamehalo里看到"火热秘技"的有关内容。

关于这点纱迦已经和GOUKI达成了共识，从下期开始，将在Gamehalo中加入"火热秘技"的内容，栏目名暂时还是沿用"火热秘技"。影像版"火热秘技"将与杂志上的"火热秘技"互动，让一些有表现力的秘技动起来。

wind-cc 内容很满足……严重抗议胜负师的东西，因为每期那一小块都是美女，于是在下的UCG几乎每期都是残缺的，麻烦这位老兄替看书的小编们想想一下，总之实在是暴殄天物……

难道你不是正"痛并快乐着"吗？（笑）胜负师的审美观请参见每辑《游戏·人》的封面（第一辑除外）。两次担任《游戏·人》封面的伊东MM现在成了日版《007 所有或一无所有》的邦德女郎，可见胜负师的眼光不差哦

NJC 7：听说你们杂志社近日又举行了一次格斗大赛，本来准备收录在Gamehalo里，但由于一些原因不了了之了。我是街霸FAN，希望你们能将这次比赛的全过程收录在近期的Gamehalo里，实在不行的话，收录比赛精华也行。小弟跪谢了！

上期没说清楚，其实这个"一些原因"是因为某位非编GG在元旦前夕喝多了酒，一时酒兴发作，把做好的东西全部都给删了……这次事件中LIKY的损失最大，他辛辛苦苦做好的GBA频道全部被KO。当LIKY兴冲冲地赴完宴会回来时多边形把这个噩耗告诉了他，LIKY当场石化……

上海 HARELUYA：看了合刊上DARKBABY写的大陆版PS2上海发售见闻后，颇有感触。不禁心头一酸，曾震惊业界的知名电子硬件就这么无声无息地、默默无闻地诞生在这个号称最有消费潜力的国度。而巧合的是，同其一起发售的软件《ICO》以前也有着类似的遭遇。由于掌机市场环境因素和欠缺宣传力度，使它们受到如此待遇，这个巧合还真有点讽刺。不过好事多磨，是金子总会发光的，我期待并坚信这个多媒体家庭娱乐终端能走进中国的千家万户！

前不久日本方面刚刚报道了"PS2在中国陷入苦战"的新闻。造成这一窘况的原因不外乎水货、盗版，但必须看到的是大陆版PS2的游戏目前的确相当匮乏，大家应该都知道《ICO》和《捉猴2》的分量。不过眼下官方的中文版《WE7 国际版》即将推出，一定可以吸引不少人的眼光。如果未来能够保证中文游戏的数量和质量，前景还是相当美妙的。

王乔：各位大哥大姐好，小的有个问题：为什么会有那么多经典的PS中文游戏出现在Xbox上，它们会不会移植给PS2呢？小的期待中！（BY THE WAY，很多经典的街机游戏都移植给Xbox是不是太不公平了？

呵呵，最近一段时间Xbox上推出了很多经典游戏，像《恶魔城 月下夜想曲 中文版》、《寄生前夜 中文版》还有一大堆NEO GEO的经典街机游戏，其实这可不是厂商的功劳，这得归劳于神通广大的D版商。Xbox因为自身的特殊性，可以在上面运行各种模拟器。所谓的《恶魔城 月下夜想曲 中文版》只是一张刻有PS游戏+PS模拟器的碟，Xbox上的NEO GEO模拟器则是很早就有了，所以玩到这些游戏不稀奇。最近SNK PLAYMORE宣布要在Xbox移植多款大作，这才是货真价实的移植。

磐石：从2004年开始，在杂志的右下角都加了版权信息，这是令人欣喜的。不注意看的读者可能还没发现吧？不过看到合刊上《WE7》的版权信息可真令我大吃了一惊，这么多密密麻麻的小字，眼都快看花了。在此向负责这个游戏的小编致敬。

加入版权信息是对游戏厂商的尊重。不过这样一来，负责某些游戏的小编可就惨了。以《WE7》为例，除了KONAMI外，还要加上日本足协、阿迪达斯、国际足联……而且这还不是全部的。"《机战》系列"的版权信息也相当可怕，每部动画的版权都不一样，要写全的话恐怕得一页了。而像"《007》系列"这种根据电影改编的游戏更是可怕。

多伦多 石胃：我是一个在加拿大的留学生，来了半年多了。之前我在国内一直购买《游戏机实用技术》，每期必买。但是后来出国了以后，就再也没办法看到这本我心爱的杂志了。我现在居住的多伦多是加拿大最大的城市，人口400万左右，其中华人占了大约10%，也就是大约40万人。现在多伦多的留学生非常多，而且有相当一部分是《游戏机实用技术》的忠实读者，很多人都像我一样抱怨不能看到《游戏机实用技术》。我认为贵社的杂志在这里是有发展空间的。为什么这么说呢，因为这里的华人社区里能买到很多香港的中文游戏杂志，但是我个人认为不怎么样，都不如我们的UCG好，而且价格都很贵，大概10加币左右吧（相当于RMB63元）。还有一点就是，这里冬天的时间很长，外面很冷，很多人宁愿买台PS2或NGC、GBA什么的玩玩，很少出去，所以需要游戏杂志的人也不在少数。最后希望贵社能考虑一下我的建议，谢谢！如果还有什么想知道的话，可以发邮件给我！希望游戏机不仅仅在国内能够大卖，在国外也能大卖！^_^

一直以来，UCG在海外都有大量支持者，其中以加拿大的油炒饭最多，以前的"读编往来"就曾经登过一位名叫二愣子的朋友寄来的照片。可惜到目前为止，我们杂志在国外还没有发行机构，因此只能说"残念"了。有上网条件的朋友可以去访问"原味地带"网站，只需花很少的钱就可以看到以前的老杂志。

是老板也是油炒饭

UCG的小编们

我是一位来自山西省大同市左云县的油炒饭，从1993年开始玩游戏，至今也是10年有余了。自从老爸在1997年的时候撒手人寰，我们家的生活一天不如一天。随着年龄的增长和生活的逼迫，我觉得我应该承担起家的一些负担，做一个顶天立地的男子汉！我想来想去想到了我从小玩到大的游戏，觉得可以靠它养家糊口的。于是我在1998年夏天借钱开起了左云的第2家游戏厅。刚开始营业的时候用的是SEGA的黑卡机（MD），由于我们这里的文化局对游戏厅管得不严，所以我赚到了人生的第一个"大桶儿"。生意很好，做得时间长了也悟出了一些门道："不该赚的钱是不能赚的！"由于自己的弟弟妹妹也是读书的，所以老是叮嘱游戏玩家们要好好学习，要对得起父母赚下来的血汗钱，不能辜负父母的殷切希望。平时我也不营业，只是在放假或星期天的时候才让他们来玩一玩儿，有时候还是他们父母和他们一起来玩儿的，或者就是父母自愿把孩子放到我这里来让我给看着。在1999年的时候我迎来了PS，我的生意也是一天比一天好了，我也拥有了3台PS和一台SEGA土星，早些的SEGA的黑卡机就变卖掉了。在2000年的时候我还和我二姐到北京打了半年工，这时候我对人生有了新的看法：不能老是停留在原地不动。于是我开始和我的玩家们交流起来了，通过他们的话我知道他们并不是只喜欢玩游戏机，他们也有着广阔的梦想和宏伟的志愿。很快我就和他们交朋友了。随着游戏业界的更新换代，我也迎来了PS2和Xbox的时代。由于这几年电脑游戏的飞速发展，收入不敷出，开始走下坡路了。再加上经营不善和一大批核心玩家的退出，我的老玩友们也相继考上了大学，我倒闭了。到倒闭之日为止我开游戏店有整整5年时间。关门那天我请各位陪伴了我5年的玩家们痛痛快快地喝了一顿，宣布散伙了。还祝愿他们能在新的学习环境（大学校园）里开开心心地生活。希望他们心情不痛快的时候能想起我这位老朋友来，我可以给他们陪伴解闷儿！

话说到此，由于文化水平有限，有不通的地方还请谅解！最后祝你们过好春节！

油炒饭：董利军

2004年1月16日

纱迦按：过年回到家乡，第一件事情就是到过去常去的游戏厅里看看。结果拆的拆，关的关，剩下的也大部分改成了网吧。看到眼前的情景，想起过去的经历，心里很不是滋味。每位玩友都有在游戏厅里与老板打交道的经历，不过像董玩友这样的老板可真少见。假如游戏室的老板都和董玩友一样，游戏也不会被冠上"电子海洛因"的罪名了。

UCG广告之真·三国无双版

魏之渊：以下是我给UCG设想的两则广告：（注：不是广告语，是电视广告。）

一、用《真·三国无双3 猛将传》中赵云传救出阿斗的剧情：赵云持逆鳞青釭绝影冲过长坂桥，赵云："主公……"刘备猛然转身："子龙！"赵云下马，冲至刘备面前，单膝跪地，缓缓从怀中掏出一本最新的UCG："主公，子龙找遍了整个长坂坡才抢到这最后一本……"刘备潸然泪下："子龙……"

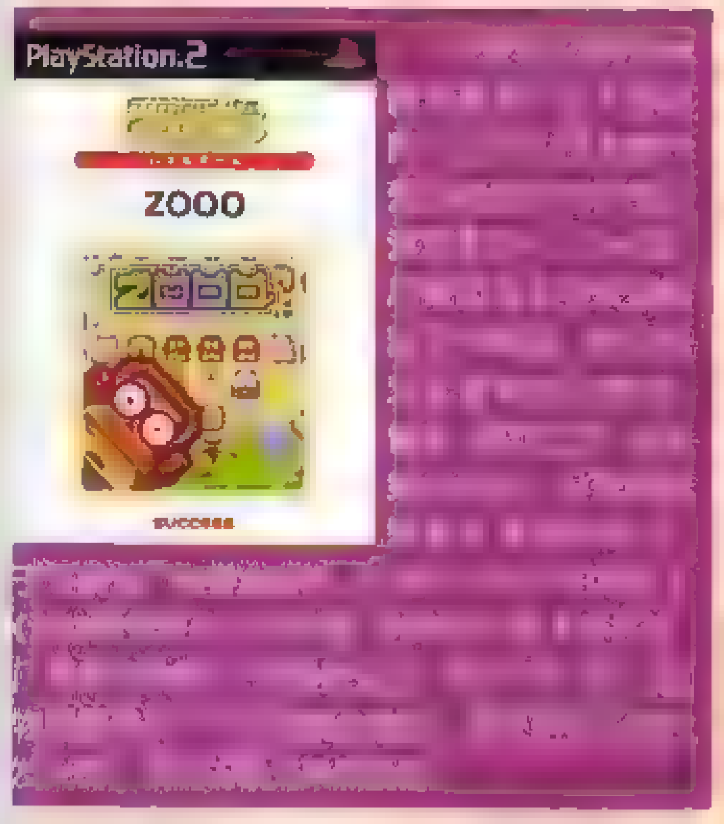
二、用《真·三国无双3 猛将传》中典韦传断后的剧情：曹操在宛城书店偷UCG被发现，激起公愤，被宛城人民追杀。典韦奋力断后："丞相，快走！这里我来抵挡！"曹操："典韦小心，不要恋战！"典韦："丞相不必挂念，典韦若是战死，只盼丞相每年给典韦多烧几本UCG来看看，便死也瞑目了！"

LIKY的画册

1月16至18日的北京CHINA JOY展会上，LIKY和泰坦拍到了不少漂亮MM，这次就挑两张给大家看看。展会上的MM真的都很漂亮，而且非常友好，要给她们拍照她们都欣然接受。

▲这是我们UCG展台的4位SHOW GIRL。

▲这位MM的服装和扮相都很耀眼。



日本来的礼物

2004年2月2日下午，胜负师焦急地等待着联邦快递邮递员的到来，因为这是他平生第一次收到来自日本的邮件。这封快递来自SAGE WOW开发部，里面装的是《Kunoichi 忍》官方网站TIME ATTACK活动的奖品。胜负师因为在MISSION DX（乔武藏空中100杀阵）中取得了不错的成绩而获得了官方的奖品。大家可以去《Kunoichi 忍》官方[illegible]排名。让我们看看奖品有什么吧：

一本2004年的PS2游戏月历。其中还有一种可以在月历上标出重要日子的Akio贴纸，在照片上大家看不到，不过使用起来还是挺方便的。

一张SEGA WOW的2004官方贺年片。贺年片的整体设计非常漂亮，这应该是许多"《忍》系列"爱好者梦寐以求的收藏品。

一个《Kunoichi 忍》的红色飞镖。用料、制作、印刷都十分考究的正品。

一个普通的透明文件夹。因为太普通，所以这里就不再展示了。（笑）

◀这位老太太是我们在CHINA JOY上接待的最高龄的读者，她和GOUKI一番攀谈了很久，并填完了所有的表格。老人家今年72岁，身体依然健朗。

征集《FF XII》故事大猜想

《FF XII》2004年夏天发售决定，FANS自然已经是坐立不安了。有一些读者根据杂志上对游戏的报道，加上自己天才般的想象力，已经对故事有了自己的想法。以前曾经向大家征集过对《死木》结局的猜想，看过下面这封来信后，纱迦决定向大家征集对《FF XII》故事的猜想。来稿字数不限，可以是正正经经的假设，也可以是天马行空的幻想。如果哪位"不幸"和游戏想到一块儿去了，将会送给他一个意想不到的惊喜！下面刊登的是本次活动的第一个来稿，权当投石问路吧。（来稿请投至ucg@ucg.com.cn）

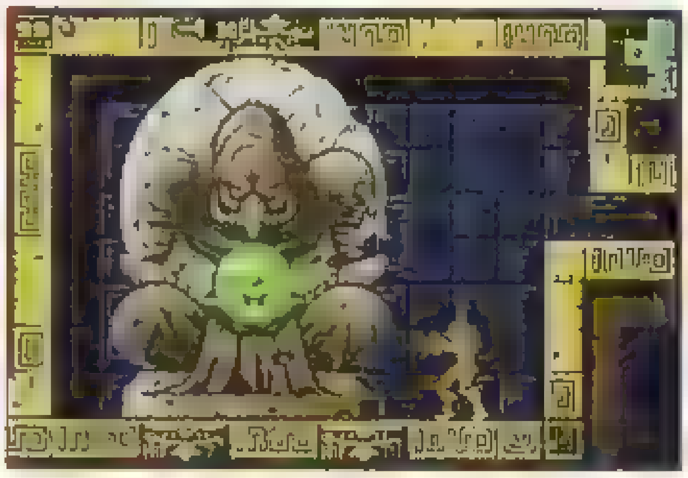
peter7070：话说在某个世界有着N多的种族（《FFTA》世界），人类世界的公主艾雪担负着拯救国家的命运，于是国王宣布WHO能打败敌国，WHO就能娶艾雪，于是大家在官方图片资料上看到的那位白衣骑士就出现了，他也许是爱艾雪，也许是想当国王，不过他一定没成功，要不然艾雪风风光光嫁了人，那男主角岂不是白死算了……白衣骑士失败后，国家形势崩溃，艾雪为了拯救国家，拿起那把白衣骑士用过的宝剑踏上征途，寻找一种伟大的力量（水晶？）……然后当然她遇到男主角喽，然后当然他两人走到了一起，然后当然他两人"勾搭"上了，然后当然她遇到了一堆朋友，在各种各样的任务中建立了各种各样的关系……（自己想象）最后遇到BOOS，然后打败他，GOOD ENDING！（不过说到BOSS，倒有很多想法，BOOS1：BOSS就是那位白衣骑士，也有可能是第一形态，BOOS2，是皇，他被魔物附身……）

下期预告

春季大作攻略第一波！

战国无双(PS2)

银河战士 零点任务(GBA)



007 所有或一无所有(PS2/NGC/Xbox)

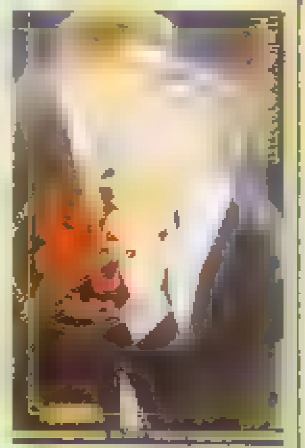
情人节特别企划 给你的特别惊喜

Gamehall

收录《鬼武者3》、《战国无双》等精彩影像！

邪魔天使

◆一年没回家了，回到了阔别已久的地方，一股淡淡的乡愁不禁涌上心头。看到父母都还那么有精神很是高兴，毕竟健康才是福嘛。



▲2003年看到的最精彩的小说

◆果然火锅还是家乡的好啊，回家虽然只吃了一次，但与老同学聚在一起，谈着毕业一年多来的感受，这些东西更值得我留念。

◆留日回国度假的同学带回了《A.Z.O.E.特别版》，兴奋得当即就狠狠“啃”了他几口，结果引来无数过路行人的侧目……汗……（—_—b）

◆回去疯狂收集DRAMA，已经小有成绩，现在除了两小一大（小野坂昌也、小杉十郎太、大冢明夫）外，中井和哉、增谷康纪激药中！

◆让同学看《网王庭球祭》，严重打击了置鮎在她心目中的形象。哈哈！（其实鮎大还是长得不错的说^_^b）

◆近期流行语：へへの～カッパー！

沙罗

春节回家，发现家附近变化好大，但没想自己能够轻松地立刻融入家乡的一切事物。再一次对人的本能有了一个更加精确地定义……“本能啊！”（周围立刻响起一片感慨声……）

本来打算趁回家时将《梦幻骑士Ⅳ》2周目穿一遍，谁知道到家才发现游戏忘带了……结果，放假期间完成游戏数——0。

在朋友那里看了两部“时代剧”电影，分别名叫《あずみ》和《鬼の城》，片子确实不错，推荐大家有机会看看。其中的服部半藏、重藏、飞猿等忍者及あずみ给我留下了很深的印象。不过怎么看，总觉得あずみ留有绯村剑心的影子……

春节最高兴的，就是见到了各个亲朋好友。另外，便是痛痛快快地与朋友们玩了几天的《灵魂能力Ⅱ》，自己已有快5个月没碰过该游戏，在大玩了几天之后，水平到底是提高了还是退步了呢？自己都不清楚。总之见到大家基本都还是老样子，这比什么都好啊！（\^_^/）

星夜

☆准备不足，致使回家只买了新显卡和显示器而未能装上宽带，但是就算是用小猫也要上网看看！不过习惯了宽带，再用拨号实在是感觉不爽啊！

☆在家里打了一小时的长途，结果回来后发现欠费数百……

☆《星之海洋3DC版》编辑部已有5人入手，另有数人被麻逼利诱中。除了在前级中曾经介绍过的新人物、新迷宫、对战模式等大的变化，这次的DC版还在很多细节方面做了改进，玩过前作的玩家再玩本作的话对此应该深有感触。目前正日夜奋战，挑战强化不少的BOSS们和更为BT的战斗收集中。

卡伦

★回家过年其实并没有什么太大的感受，不一样的只是家里的小狗越来越可爱了！呜，真想把它带到编辑部来啊……

▲近期最想买的一本书

★这次回编辑部将尘封已久的PS和土星，以及本人所有的盘也一并带了过来，《梦幻模拟战Ⅳ》和《格兰蒂亚》再度重温预备中。

★从别人口中得知高中时暗恋的女孩不久前已经结婚了，在这里祝她永远幸福吧。（只是感慨一下而已，小MEJIA看见了不要打我……）

★热烈祝贺《修罗之刻》及《MONSTER》即将动画化！

▲离家来编辑部时母亲为我烧的菜。

[illegible]

◆跟GF两地分居的日子又开始了。这回距离更远，相隔1500公里以上，而且这情况不知道驴年马月才能有变化。根据以往经验，这不是个好兆头。

◆我倒不是怕CVN，问题是越来越习惯于一个人过日子了。在编辑部里我有个外号叫……莫非我真■……

◆郑智化像我现在这么大的时候，出版了第一张专辑《老么的故事》。

◆CHINA JOY展会上得到一位好心的王民读者送的手套，在此特别提出感谢。LIKY这傻子直到离开北京的那天下午才咬牙买了一副……爽

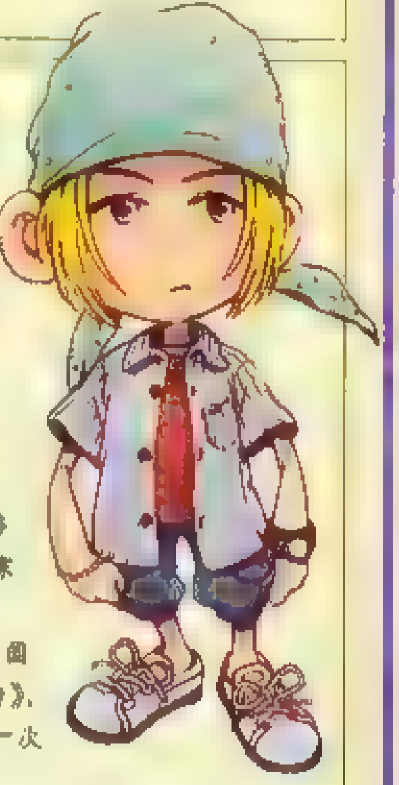
◆离开家时母亲起早为我做了四个菜：韭菜鸡蛋、酸菜炒肉、红烧带鱼、香菇木耳炒青椒。（如图）

◆对SONY VAIO V505MCP/DX产生浓厚兴趣，要是我有了足够的MONEY，嘿嘿（某编：你就这么点追求了）……

◆软广告时间：《游戏人》第六辑，我在卷首写了一件很有趣的事哦。

纱迦

▲从星夜浩如烟海般的收藏中找到了《神风怪盗贞德原画集》，大感动！



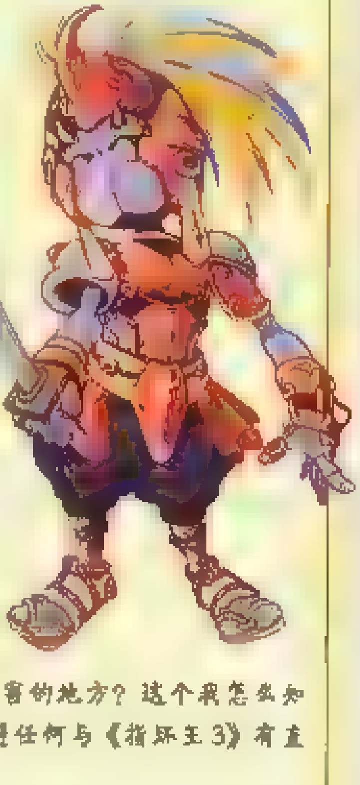
☆回家中没有电脑，因此才回去两天就觉得浑身不自在了。可是回来之后又万分怀念起家乡那好吃的牛肉粉来，饿老先生在《围城》中所描述的情景，今天依然存在啊！

☆过年回家只玩《命运传奇2》，UNKNOWN下的三周目即将通关。中文RPG就是好！希望《最终幻想Ⅻ》能够推出中文版！这不仅仅是我和暴烟的希望，也是全中国玩家的希望！

☆2月11日的《战国无双》，2月19日的《FF X-2国际版+最终任务》，2月26日的《鬼武者3》和《忍者龙剑传》，3月18日的《真·三国无双3帝国》……游戏生涯中第一次有玩不过来的感觉。

☆本期的笑话：暴烟问多边形：“你中午说下午要请我客的，这话还算不算话？”多边形不耐烦地说：“废话……”

SOUL



■《指环王3》太强了，目前已经真正成为SOUL继《黑客帝国3》之后又一部超期待的作品。国内会在3月18日左右上映该片，我等！另外奉劝所有喜欢电影的同好，一定要到电影院看这种讲究视觉效果的影片啊！目前得知《指环王3》的厉害之处有：★美国方面已经有近3亿5千万美元的票房，全球总票房更已经突破了8亿美元大关！目前仍在不断增长中！★片长竟然有3小时20分钟！过瘾！★彼得·杰克逊曾提到，前两部《指环王》可以说就是为了第三部的出现才拍摄的！这么夸张？★《指环王3》获76届奥斯卡奖11项提名！包括最佳影片、最佳导演、最佳视觉效果、最佳电影配乐及最佳电影歌曲。啊？什么？你问我影片本身厉害的地方？这个我怎么知道，而且现在为了保持对影片的新鲜感，我很早就开始回避任何与《指环王3》有直接联系的信息了。

■春节期间看了《指环王2》DVD上的导演解说音轨……第一次体验DVD的解说音轨，想不到，解说音轨竟是这么的精彩！从中你可以得知太多有趣的东西了，音轨中各制作人甚至会告诉你电影中有哪些乌龙（错误）场面，搞笑啊。目前已经预定在今后的时间内看《指环王1》及《黑客1》的解说音轨，其实死党FR早在半年前就推荐过《黑客1》的解说音轨了……

■啊？没空间了？除了电影之外我还有很多话想说啊……55……

胜负师

★《游戏·人》第六辑倾情制作中……本辑中有不少猛料，连放稿都校得我热血沸腾。希望各位游戏人能一如既往，再次捧场。

★过年回家，发现昔日好友中有一大半在筹备大事，父母难免唠叨几句，不过也确实让自己稍感压力。“害怕长大”的想法或许不应属于我这个年纪的青年，选择游戏杂志编辑这个职业可能也是希望自己老得慢一点吧

★“女忍”研究暂停，（主要是没时间啊！）但已有专业玩家接手，相信不久后各位又能欣赏到令人叹为观止的达人表演了。

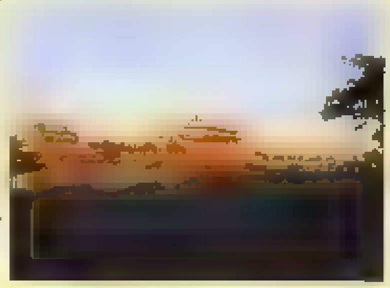
★“一盏昏昏旧旧的灯，时间在旁间不吭声，寂寞下手毫无分寸，不懂得轻重之分。沉默支撑跃过陌生，静静看着凌晨黄昏。你的身影，失去平衡，慢慢下沉……”

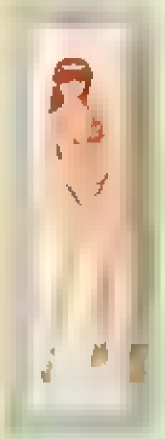
▲胜负师桌面春季秀之一

LIKY

◆以前老是羡慕国外的玩家可以参与TGS、E3这样的游戏盛会，这次去北京参加CHINA TOY展会，亲身感受到了一次具有国际水准的游戏展，热烈的现场氛围令人难忘，各大厂商争奇斗妍的展台宣传让人流连忘返，而漂亮的展台MM更是让人目不暇接。同时我也深刻感受到了我们杂志读者的巨大热情，聚集在我们展台索要小编签名的读者一度将展台围得水泄不通，实在是非常感谢大家的支持。

◆去北京之前还一度跟朋友计划去长城玩玩，后来才发现时间根本不够，于是只好去天安门、王府井转了转。北京的风好大，那天我们转完了王府井准备直接走到天安门去，因为不到两站路，结果众人在长安街上没走到10米就齐齐转头，异口同声说坐地铁算了——风吹得人都走不动了。





D·S

◆在回家的飞机上巧遇有14年没见的小学同学，她是我们班长，即使多年没有联系上了，如今在我看来依然有领导的风采，呵呵。祝愿她在美国一切顺利！

◆回家之后的作息时间终于被老妈彻底扭转过来，晚睡早起是必然的，偶尔还锻炼了一下身体，初二与初三那两天在省内郊游，实在令人回味啊！

◆听别人说假期是最好的自我调节与学习的阶段，自己跟着去做了，结果收效显著。看了两本非常精彩的书，下次有机会的话我会把心得感想写出来的。

◆每年最晚离开编辑部，最后一个回到编辑部的自我定律依然没有打破，那些寄放在我面前这帮伪编辑很早就买好了我也想买的东西在等着我呢！

◆KASUMI等身大抱枕使我大受打击，图集为什么不是1P造型呢？不知道奸商又会把这东东炒到怎样的天价呢？

猫太

◎最近游戏中毒症状：见“召唤”2字会立刻想起《召唤之夜》，见“SONIC”英文便隐约看到索尼克的身影……

◎岁岁最近身体不好，身体逐渐消瘦了。都怪自己平时太贪玩，没好好照顾好它，看来是好好检讨一下了！以后决定在支出上做一个比较详细的计划吧！

◎《灵武战记》比想像中还要好玩，是继《召唤之夜3》后又一款爽快的S·RPG作品，日本一SOFTWARE果然有实力！

◎阿星夜借来（其实是抢来的，谁叫他死活不放手，“嘻嘻嘻”）《星之海洋3 导演剪辑版》，玩了几小时后心情激动，终于忍不住说了句：“没有BUG的游戏真是好呀！”

◎猫属性（所谓猫属性就是指喜欢猫的使者）预言——时间永远不会等人哦，当你在休闲地遐想时不要忘记了自己必须要完成的“使命”。

◎“《工作室》系列”新作终于要公布啦期待中……

◎今年も　よろしくお願いします！（今年也请大家多多关照了！）

阿修罗

猜测和选择是阿修罗两大苦手的难题。

猜测就是试图去幻想一些你不了解的东西，得到的结果往往都是错误的；当你习惯了猜测以后，也会习惯于把猜测的结果当成是真正的结果，到最后就可能连正确和错误都分不清了……

为什么一定要选择？选择了一些就意味着要放弃另外一些，谁知道你放弃的是否就是你一直以来所期待的？然而这个世界往往又不允许你不做选择，但是你真的准备好那样做了吗？

有时候你以为你做得很对，实际上你错了，而且可能错得很多……

现在我以为我说的很有哲理，其实完全是无厘头，而且非常nonsense……

六道轮回中有个饿鬼道，现在觉得自己有点像是个饿鬼，不过是个游戏的饿鬼！（旁白：你应该是游戏的修罗吧？）整天玩个不停还不满够，一个游戏玩累了就用另外一个游戏来调节，然而还是有那么多好游戏玩不过来……让游戏的暴风雨来得更猛烈些吧！

GOUKI

◆今年春节是在家待的时间最短的一次，只有4天，总共吃了4顿午饭和6顿晚饭、看了2.3部电影、5集古装电视连续剧，3本杂志、网页若干……遇见了1个小学同学，2个初中同学，15个高中同学，得知共有4个女同学已为人妇，其中还有一个已为人母（另外3个准备中）。在同学聚会上共得知4条学生时代起就一直倍感疑惑的“秘密”的真相（由当事人公开，当然早就过时了）。感叹时代在变，同学的友情，不变。

◆《鬼武者3》的OPENING CG素质超乎想象。本以为《2》就是极致，却发现根本不是那么一回事，ROBOT的CG的确最高，无话可说。现在每天中午必然都要欣赏一次。

◆《WE7国际版》谣言四起，竟然传闻说会再度增加8支俱乐部队，说得有鼻子有眼的，自己也信以为真地乐了一晚上。第二天一来就得知“辟了谣”。遗憾啊。现在迫切想知道阿根廷队的大头的能力值如何。

◆《生化危机4》的发售日终于决定，果然是2004年，果然是年底。有得等了。不过不怕，DIRECTOR已由柴田泽变成了三上真司，而剧本也是由三上真司一手完成的，素质绝对有保证。等着看第四开发部年末的恐怖度吧。

◆似乎暂时没有看《24》的动力。知道是好剧集，就是怕一看去不了，不能一口气看完（就有点不甘心了）。

◆北京之行收获颇多，圆了学生时代的一个心愿，非常高兴。

◆BLACK PROTECT 始动。

▲准备换手机了，目标是索爱T618！

多边形

○过年真是个体力活呢！走亲戚走到腿软，逛街逛到腿短（笑），原本想好好休息的计划被彻底打乱，几乎每天都在为这里那里的饭局奔波，一时间发现“稀饭＋咸菜”居然是最好的食品……(*^_^*)

△CHINA TOY展会因为个人原因而未能去成，大遗憾中。作为国内第一次有众多海外TV GAME大厂参展的展会，无疑对国内TV GAME市场有着巨大的推动作用。原本以为我们设计的纸袋会是展会中最大的，没想某网络游戏发送的纸袋更……国内网游真是“富得流油啊”……（－ －bbb）

□春季游戏热潮即将袭来，请各位玩家准备好手中的RMB和足够的心理承受能力，切不可因一时冲动而导致银根紧缩财政赤字通货膨胀一蹶不振……（好像在说我自己……TOT）

×《女忍者》素质超高！《死魂曲》素质超高！《捉猴啦2》素质超高！（^O^）

主持人：阿修罗

游风艺苑 GALLERY OF STYLE

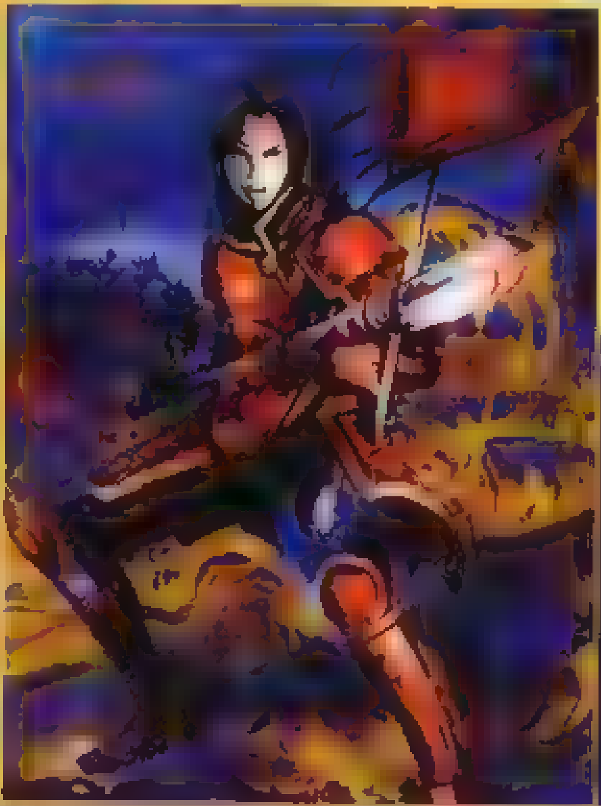
投稿须知 形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址，Email 也要注明。也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后。画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件。信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email 稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn。稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为 40～100 元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿。

2004年是农历甲申猴年，相信从FC时代走过来的玩家中有不少都是属猴的吧，祝大家在本命年里游戏玩得更开心！至于阿修罗呢，虽然新年伊始有些事并不是太顺心，但是至少还有工作和游戏来弥补缺憾，感觉还不至于太糟。希望今年能过个不错的本命年。

本来过了一个新年，阿修罗的信箱里积了不少不错的稿子，准备来了开春大展览的。不过因为这一段时间游戏也积了不少，无奈之下只能给大作们让道了……不过大家放心，好稿子都会有机会刊登的！

◀飞天的钢之城，经作者这么一画，魔神Z原本的水桶腰看上去也苗条多了，很期待它在《超级机器人大战MX》中的表现哦！

北京・戴玥烁



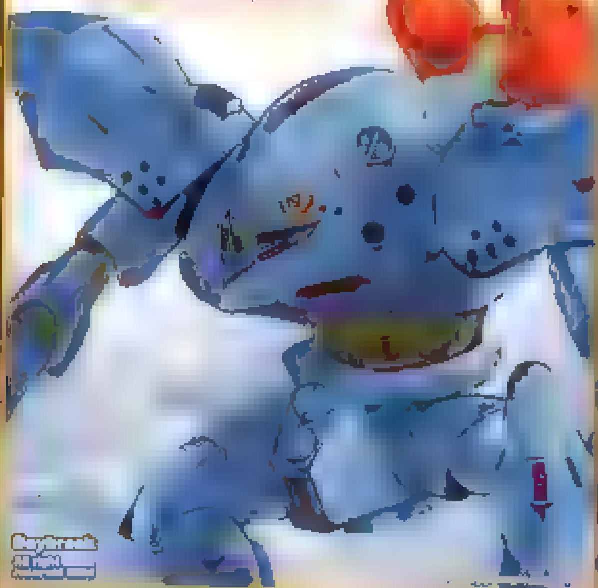
◀虽然是临摹的稿子，不过绍华兄的专业技术还是为这幅画添加了不少魅力，背景部分让阿修罗尤其有感觉。有人说真田幸村比较像农民伯伯……

武汉・董绍华

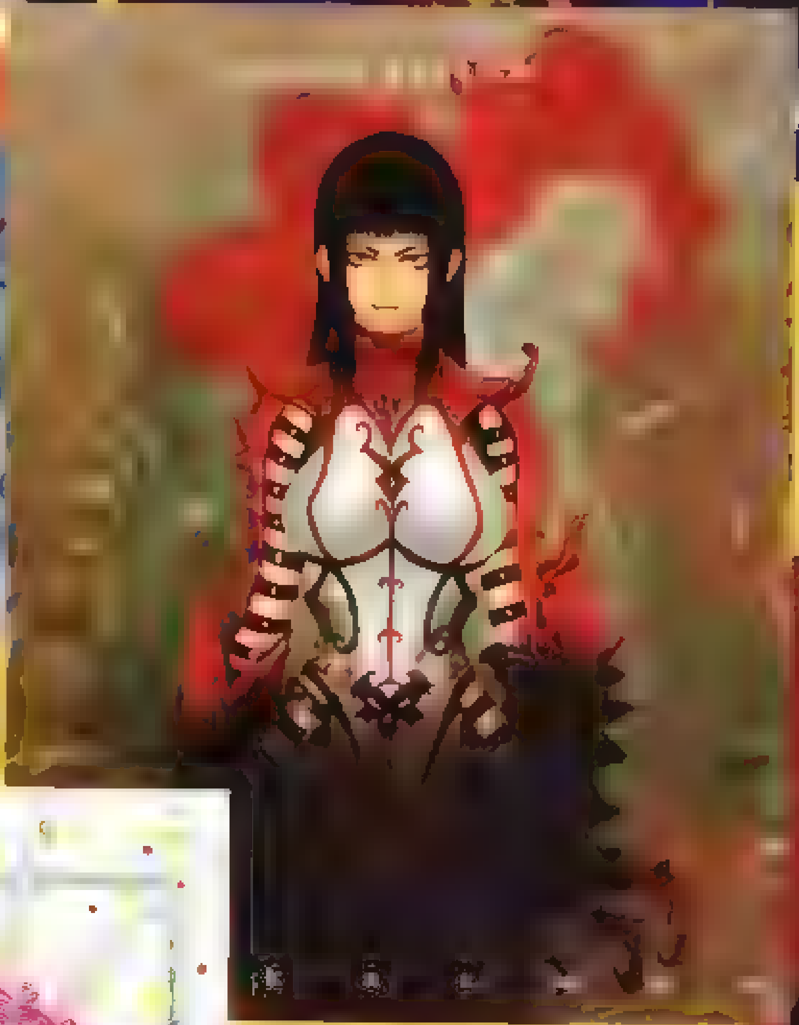
▼暗淡的月光，阴冷的城市，飘逸舒展的动作……果真是蜘蛛人啊，不过他的蜘蛛丝在哪里？这个样子不会掉下去吗？

南京・Caco3

佛山・Daybrak

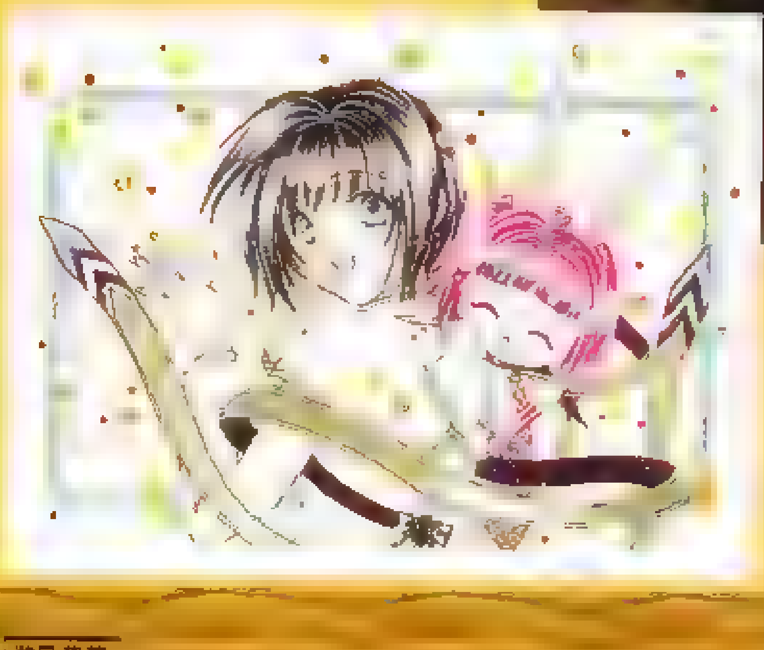


▲吉翁军水中MS中少有的华丽机体，无论是颜色还是涂装都让阿修罗非常满意，不过为什么万代还不推出它的MG版プラモデ呢？



◀KAZUYA风格的女忍者绯花。与安田朗的原作相比，这画中的绯花更加妖异，感觉就像是一朵带刺的红玫瑰，与忍者这种暗之仕业人的职业更加相称！

南京・KAZLYA



上海・小溪

◀前几期用了小溪的稿子，这回她又给我们投来了新作，可惜阿修罗对这张叫作"魔幻爱丽丝"的稿子里面的角色完全没有概念……

▼很独特的上色方法，很年轻的Dracula……前两天看了电影《范・赫尔辛》的预告片，觉得这部片子很有前途哦！

湖北・段园刚

互动信箱

为杂志出谋划策

办好属于大家的游戏杂志

互动信箱参与方法

A 为了办好一本属于大家的杂志，我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来，所以我们创办了这个"互动信箱"栏目，作为向读者征询办刊意见的窗口。

B 我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品。

C 写普通信件和发Email都有均等的机会获得礼品。

D.请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

E 来信请寄：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

F.Email请发至：ucg@ucg.com.cn

本期求教

1.您认为本期做得最差的是什么？
2.您认为本期的攻略和研究哪篇做得好，哪篇做得差？攻略中是否有什么错误和不足？
3.通过对本期杂志的阅读，您感觉本期编辑写的文章哪些精彩哪些平庸？
4.本期哪些内容最吸引您？
5.您对本期的Gamehalo有什么看法？

本期谢礼

1B 互动信箱送礼名单 感谢大家的参与！

获得GBASP的读者 上海市虹口区福州路 杨 冉

获赠金属封面笔记本

上海市	王 祥	射阳县	桃 聪	上海市	杜瑞陵	石狮市	蔡少航
常州市	张科骏	北京市	马 强	江阴市	魏之涵	济宁市	贾 丽
遵义市	张鸿波	海安县	杜 敏	杭州市	崔志虎	[illegible]州市	梁鹏森
嘉兴市	樊宏宾	常熟市	王佳晨	济宁市	苏继峰	镇江市	汪腾圳
重庆市	曾 俊	济宁市	焦仲财	绥化市	杨红旭	南昌市	胡 刚
大同市	王 君	乌鲁木齐	韩 伟	武汉市	方 巍	自贡市	冯 怡
蚌埠市	魏梦雷	汕头市	杨 超	苍梧县	赵金宏	南京市	胡志超
内江市	黄 山	东莞市	叶发东	江阴市	顾 力	南京市	徐 斌
郑州市	任 龙	杭州市	钱鹏锋	湖龙市	邢晏图	天津市	孟 杰
北京市	李智超	徐州市	陈逸斌	中牟县	窦锡威	大连市	吴 楠
桂林市	周 明	苏州市	杨妙新	武汉市	赵朝军	自贡市	钟 鸣
赣州市	李 喆	宁波市	卢 伟	汕头市	姚金生	沈阳市	谢文武
韶关市	宫 磊	台州市	周 栋	广州市	李客生	北京市	杨 祥
开封市	贾 鹏	兰州市	杨 礼	天津市	李 山	济南市	段振鑫
杭州市	任鹏程	佛山市	崔兴德	崇明县	张 庭	辽阳市	李思维
柳州市	韦 龙	东莞市	叶锐光	上海市	叶 俊	随州市	陈润平
柳州市	黄銘垣	金华市	陈 伟	常州市	孙 健	常熟市	龚增辉
郴州市	杨进艺	新新市	张云璟	上海市	薛明健	运城市	马泽刚
南平市	杨 晔	阳新县	陈显锋	乌鲁木齐	周 昕	烟台市	徐春明
大连市	曾禹麟	佛山市	卢志辉	桂林市	黄忠舟	宁波市	袁 捷

[illegible]

[illegible]：本期最差的[illegible]

汕头杨乐源：本期最差，我选我最不喜欢的神[illegible]下，都说别用那么多页略

丹远王友渤：我认为本期最差的是封面[illegible]突出本期的重点！

[illegible]：《荒野兵器》剧情攻略，不玩的人看了不知所云，相当无聊，而且还过长。

深圳周畅：封面，不喜欢！色彩的搭配不好

《生化危机 逃出生天》的攻略，太过简单

信宜黄少雄：最差的就是"前线狙击"了，不但介绍的游戏过少，而且那个《18局消防员》的插图也太难看了！

小编："自由谈"慎重选稿，神游天下注意页数，封面注意用图新鲜和配色，攻略的剧情写作要让没玩过的读者能看得懂等方面我们会注意的，今后的工作中尽量改进。

[illegible]

运城马泽刚：封面比上一期要好（上一期太暗了）[illegible]是成本高[illegible]

[illegible]封面一般，而且上一期也是这游戏的[illegible]感动，赠品不错，只是少了个可以挂上吊起来的红绳，也没个架子可以撑着放桌上，设计失误。

深圳周畅：封面上写了特制2004年台历，结果[illegible]没有中国传统的节历、[illegible]吗？

广州陈铮：本期封面还可以，只是为什么连着两期都用同一游戏的[illegible]封面呢？而且也不觉得特别好看。赠品不错，不过作为台历来说，不太好用。

小编：1B的封面确实与1A一样都是《WA》的人物。我们也想尽量避免这种情况，只是当时拿到的图就这幅好看些，只能用它了。赠品设计确实有疏漏，应该是每个赠品有一片长条的硬纸片，可用来撑起台历放在桌上。但它太小，与台历是分离的，太易丢了，而且我们没有加上使用说明，导致很多读者不知如何用而丢弃掉了。真是大失误啊！在此向读者们致歉！正如读者们所料，我们打算再赠送一次台历的，针对大家的意见，我们加上一些农历的节日，并且设计也会改良。

[illegible]

运城马泽刚：[illegible]技的评价很中肯，报道得也很全面。特欣赏秦坦的那句评价，"实在考不上正规大学就来读游戏学校混日子的想法是错误的。"深刻！经典！

丹远王友渤：还不错，至少我了解了这两家学院！

[illegible]感兴趣。

汕头洪洋：不错，对吃了秤砣铁了心要加入游戏业的同志很有帮助。

深圳周畅：这期的特别企[illegible]对于现在国内的游戏学校多多介绍一下，看到这些学校一年的高额学费，真的是令我大汗！

惠州陈嵘峰：特别企划做得最好，题材太好了。

广州陈铮：本期的"特别企划"嘛，写得很好，选题也好，只是对一般的读者来说，可能并不太能吸引他们的眼球吧。

南京薛嵩：特企很不错，我只有认真看[illegible]的专业。

小编 这次特别企划的选题比较受读者好评，算是近期一个小突破。上海和北京两位编委积极努力的工作也是受欢迎的因素。我们今后将会尽力找好的选题，做出更好的特别企划内容给大家看。也希望热心读者多多出谋划策，帮我们多想些选题。

读者对1B攻略研究的评价

烟台徐春明 本期最差的是攻略《荒野兵器》，最好的当属《零 红蝶》的确不错

汕头洪洋：《荒野兵器》差，《生化危机》好。

宁波袁捷：讲《生化》的那篇不错

南京薛嵩：本期无论是攻略还是研究都做得十分出色，小编们辛苦了，感谢！

[illegible]《[illegible]》[illegible]倾向于卡伦的剧情小说和研究，真的太详细了，胜负师那篇《忍》也很强。

gaga：本期的攻略小说《零 红蝶》很棒！仿佛能切实感受到游戏中的意境，一口气看完结局以后心情处于长时间的低落状态，直到吃饭时才恢复。(^.^)

广州陈铮：胜负师的《忍Kunoichi》攻略做得实在是强，还有卡伦的《零 红蝶》剧情攻略，不论是攻略还是剧情都做得好赞！

汕头杨乐源：攻略最好就是《忍》，研究最好就是《零 红蝶》，两个字概括：精彩。

小编：胜负师呕心沥血之作令众读者一致称赞，付出什么样的努力才会得到什么样的认可啊。而卡伦的《零 红蝶》小说依然获得玩和不玩这款游戏的读者之好评，除了卡伦的付出之外，当然游戏剧本的设定够好也是重要原因。《荒野兵器》的攻略受到了一些批评，总结经验教训，看来写攻略的重点要突出，条理也很重要，文笔更是重要。本期就针对编辑文章是否精彩这一点提了问，请大家赐教吧！

[illegible]

[illegible]王友渤：很好看，我都连续看了几次

烟台徐春明：Gamehalo办的确是越来越精彩了，以后继续努力啊！

汕头洪洋：《尼娜》好，看得人血脉贲张；《马里奥赛车》太长，该CUT；《时之笛》现在来看画面太丑了，放碟上简直破坏市容。

深圳周畅 我这期最喜欢的就是Gamehalo了，做得很不错，特别是对《波斯王子》剧[illegible]

[illegible]halo只能用3个字[illegible]我喜欢。

[illegible]一期来看，真的应该好好夸夸Gamehalo了，画面更清楚，内容更丰富[illegible]要紧凑很多，一张碟看下来，觉得非常充实，比起去年[illegible]个飞跃，也很欣赏在栏目之间插入优秀的游戏广告的做法。

[illegible]amehalo中不足的就是很多时候没有配音，那样我既要看画面又要看[illegible]上配音就好了，配音员不需要专业的，小编就很好了！

小编 这期Gamehalo仍然好评如潮，但也仍然存在问题。部分内容有些长，让读者有些反感，这个问题我们心中明白，今后尽量避免。只要时间来得及，配音我们也会尽量加上。

文 蜘蛛

重新定义单人潜入游戏的含义！

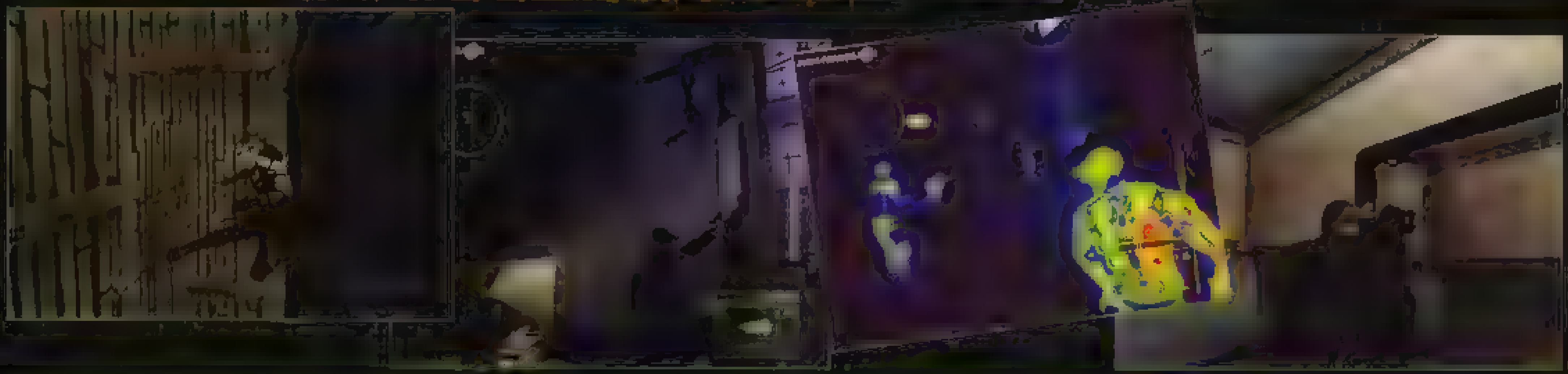
传奇的军事小说家汤姆·克兰西与UBI SOFT再度携手奉献超高品质的间谍游戏！

Multi　UBI SOFT　ACT

《分裂细胞》第一作上市之前，大家不免怀疑这只是一个挂着汤姆·克兰西名头的"MGS克隆体"。2002年底，大家拿到育碧蒙特利尔的制作小组完成的《分裂细胞》之后，疑虑彻底消除了。丰满的剧情，个性鲜明的人物，还有漂亮的图像，博得了大家的一致好评和热烈的市场反响，育碧在《潜龙谍影》开创的潜入类动作游戏中立稳了脚跟，在某些玩家当中得到的口碑甚至并不亚于劲敌《MGS2》。当然，首炮打响也对移植工作和续作都形成了很大的压力。《分裂细胞》在5大平台推出后，全世界范围内游戏销量轻松突破了200万，国安局特工费舍尔一跃成为一线明星间谍，这可是汤姆·克鲁斯和肖恩·康纳利等好莱坞新老帅哥奋斗多年才有的地位啊！

继大获好评、频频获奖的《波斯王子：时之砂》之后，育碧重新把精力放在第二作《分裂细胞：明日潘多拉》上。本作仍将对应三大主机和PC平台。

值得一提的是首作先发于Xbox平台，大获好评后PS2版和NGC版均由育碧在上海的分公司完成移植。鉴于上海团队的工作较为出色，育碧决定由上海小组开发《明日潘多拉》。上海制作小组在接到任务后的第一件事情就是重玩第一作，体会首作的成功之处和不足，领会其精髓，反思玩家提出的各种建议，在他们的努力下，《明日潘多拉》的Xbox版将在3月16日同时上市（NGC和PS2版会略有延迟）。玩家们在玩过试玩版后，为之列出了一大堆优点：精彩的游戏设计、令人目瞪口呆的图像、优秀而新颖的多人模式、费舍尔使用的各种有趣小玩意，一切都在表明，《明日潘多拉》将延续前作的热潮，萨姆·费舍尔的秘密行动将继续下去……



背景档案

美国面对的各种危险越来越多，因此美国国家安全局NSA（National Security Agency）以谍报活动再加上一些最新的监视及战斗技术深入敌后取得各种情报。不过如果以传统的谍报方式仍不能取得这些情报的，美国政府将授权给第三梯队去执行最彻底的解决办法：清除。为了保卫自己的国家，费舍尔被授予了如下权力：窃听、窃取、摧毁和暗杀。

不过美国政府却从不在公开场合承认第三梯队的存在，这是一个由一群精英谍报人员所组成的小队，他们都是单独行动的，但身后都会有一个在其他地方的小组支援，这也就是小队名称的由来，他们就像小而尖锐的玻璃碎片一样，随时可能给你带来伤害，你却别想看见他们。

费舍尔将要单兵深入敌后执行任务但却不能留下任何足迹，记住，虽然杀人可以保住性命，但是留下目击者或是任何没藏好的尸体将会导致任务的失败。要记住，你是不存在的人，因为你是——Splinter Cell。

任务一个比一个危险，原因很简单："Freedom is not free"，没有不付出代价就能得到的自由

©2004 UBI SOFT All rights reserved.

动作与注意事项

单人模式下依旧是近身第三人称视角。本作的动作系统沿用了颇受好评的前作动作系统的核心部分，全部动作均予以保留。新加入的动作虽然数量不算太多，但个个实用。简单介绍几个：

1 一个简单的劈腿现在也得到强化，玩家可以控制费舍尔两条腿承载的力量，把重心从左腿移到右腿，前进，踩好，再把重心移回左腿，一步一步地挪进原来到不了的地方。

2 靠近感应墙雷时力回馈手柄会剧烈震动，告诉费舍尔：这里有危险！

3 像一支飞标一样飞速闪过门口，以至于守卫们误认为自己只是看到了电风扇的影子；

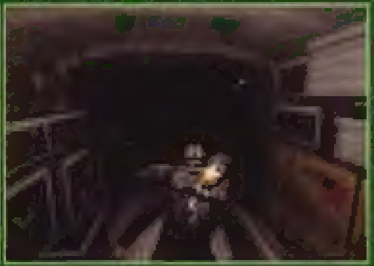
4 费舍尔可以把自己倒吊在房间的大梁上观察局势；

5 许多新动作来自制作人员对真实的S.W.A.T.（特种装备与战术分队）训练课的考察。

6 吹口哨把哨兵骗过来。

除了玩家可以控制的动作，其他的细节刻画也更加精细。比方说，费舍尔从通风口出来的时候，不会直接跳下来，而是先蹲下，用手抓住边沿，挪开腿，再慢慢放下身体，最后离开。人物以及物品的活动动作也新增加了上百个。

千万别想要把每个人都解决掉。同时，动静越小越好，这是生存下去的不二之法。万不得已，要解决掉某个敌人的时候，一定要一枪爆头，这里对爆头的要求比《反恐精英》更高，因为一旦没有一枪干掉敌人，保证你根本没有机会开第二枪。再提醒一遍，别忘了藏好尸体！



AI

费舍尔不是兰博，完成任务从来不靠蛮力，多动脑筋才能过关。前一作的过关方法基本上是固定的：在某个地点藏身，然后从某个小洞潜入，从某个门下刺入光纤探头观察形势，某个沿着固定路线巡视的碍事家伙的脑袋会在下一次经过的时候被暴掉……无疑，演示的时候效果和气氛很容易到位，可重复游戏时的乐趣一定会大幅减少。育碧在此作中着力要解决这个问题。他们对本作的人工智能系统（AI）极为得意，称比第一作有了大幅提高，恐怖分子甚至会用枪顶住人质的脑袋来要挟费舍尔！费舍尔若是弄出响动让一般状态的敌人感到什么异常，他们会马上提高警惕，穿上防弹夹克；更高的警觉状态会让他们去找头盔；最高警备状态下的敌人极度敏感，大大增加了费舍尔完成任务的难度。不过，在任何状态下，费舍尔都可以利用先进的装备完成任务。更加狡猾的对手和更加精良的关卡设计使得每一关都有不同的解决方案，而且敌兵不一定每次都沿着同样的路线来回巡视，这一是加大了游戏的难度，二是大大提高了游戏的可重玩性，骨灰级玩家可研究的内容无疑会更加丰富。

那菜鸟玩家怎么办？没关系，《明日潘多拉》中采用了自适应的AI系统，可以根据玩家的表现调整AI。其实这个思想早已在《马克思·佩恩》中成功应用，而本作中制作小组显然走得更远。游戏会根据玩家的表现调整敌人的警惕程度和对异常情况的敏感性以改变游戏的难度。要是玩家连续完蛋20次还没有一点进展，AI系统能保证玩家还能够继续游戏，比如降低过关的条件甚至改变剧情！自适应AI系统的引进显然使意欲挑战高难度的玩家和刚上手的菜鸟都觉得《明日潘多拉》正好适合自己的水平。不光是敌人AI的提高，新的要素之多，老玩家也要细细品味才能慢慢发掘出对前作的各种改进。

剧情

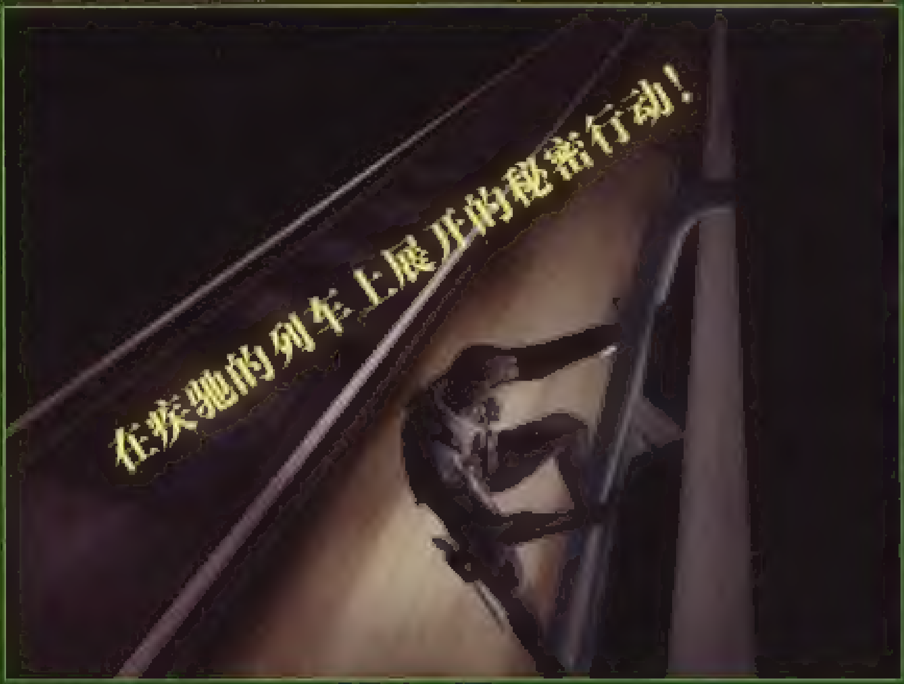
本作与前作的原著小说一样仍由著名军事小说家汤姆·克兰西执笔，不一样的就是这次的剧情将更加紧张曲折！剧本影射了当前的国际局势，从中合理地延展出环环相扣的情节，不少灵感甚至来自CNN的新闻和文件！——也许你会由此而喜欢上汤姆·克兰西的军事及间谍题材小说。

故事发生的中心地点从中亚搬到了印度尼西亚——狡猾投机家们的乐园！玩家不用再去记那些名字长的像火车一样的俄国人名了。（笑）费舍尔的足迹将遍及耶路撒冷、巴黎、洛杉矶、德里和雅加达，充分展示异国情调。至于费舍尔为什么要横穿半个地球从那个暗藏杀机的热点地区来到法兰西阻止恐怖分子的生化武器袭击，为什么本作被命名为"明日潘多拉"，我们将在游戏发售以后自己来体会。制作流程中最开始的工作是审查剧情，力图让玩家觉得自己正是情节的推动者，避免为了把费舍尔的一个个任务连结起来而硬套上一个剧情。在第一作中剧情已经相当出彩，只是为了介绍费舍尔的所处的形势并交代清楚世界观，不得不花很多篇幅在政治、阴谋和间谍方面的描写上，这就不可避免地使游戏缺乏一个焦点。总的来说，第一作的剧情太过复杂，相当一部分玩家没有完全弄明白。为了让更多玩家接受《明日潘多拉》，剧本的复杂度将有所降低，出场人物数量会减少一些。除了要对付外部的敌人，费舍尔也不再是游戏中惟一在外执行任务的特工，其他特工的任务也会对费舍尔造成一定影响，玩家有可能操作一下其他人物。前面已经建立好的世界观本作将不再多费笔墨，在对美国国家安全局重新审视的同时会把焦点放在人物的塑造上，费舍尔的性格将更加丰满，他的秘密会在本作中一一披露，重要人物兰博特上校以前的真正经历在等待玩家去发掘、展开！

本作中使用了时下流行的分支式剧情，你的决断会对以后的流程产生影响。一次艰巨的任务完成时，费舍尔和协助他完成任务的女间谍同在一个电梯里，藏在耳内的麦克风里突然传来了兰博特上校焦急的催促："干掉她，现在就宰了她！相信我，我刚刚得到可靠情报，你要马上对她下手，不要问为什么！"对于一个合格的间谍来说，奉命干掉认识和不认识的人如同家常便饭，冷血是这一职业的必备道德，但是，你真的会对刚才还同生共死的战友下手吗？电梯马上就要到达预定的楼层，你，玩家可以很职业地遵命行事，也可以很热血地抗命不为，过不了多长时间，你就知道那时的选择怎样地影响了自己和大家出生入死所保护的国家利益。

新登场的人物各怀心事，没有单纯的好人坏人，费舍尔不得不在生死一线的险恶任务里继续探求第一作中那个简单而又复杂的问题：我该相信谁？

编辑部对试玩版的评价



管中窥豹，我们看看一个试玩版展现出的丰富游戏内容吧。费舍尔从直升机上跳上一列法国巴黎开往尼斯的子弹头火车，追杀一名被怀疑叛变的中情局双重间谍Noth。漆黑的凌晨2点，身怀绝技的特工扒在飞驰的列车上，狂风灌进耳朵和领口，稍有闪失便会被挤进车轮……硬拼是死路一条，因为一旦被恐怖分子的巡逻队发现，他们没有人会放过立功的机会，几个人手里的AK－47对付费舍尔的FN7手枪绰绰有余。没有巡逻队的时候也别让时不时起来的不知情旅客看见，他们要是看见一个费舍尔那样鬼鬼祟祟的男人，一咋呼起来也会引来巡逻队，那样和GAME OVER也没多大区别。

火车又长又窄，这绝不是说从一个地方到另外一个地方只有一种办法。最普通的想法是从车窗爬上车顶，爬上去以后别站起来，否则狂风会把你吹走。这个方法最快，但仍有可能引起车厢内部恐怖分子的警觉；

最炫最拉风的办法是爬底盘。制作小组特地设计了极具魄力的车底视角，铁轨与车轮之间的火花和飞起的铺路石块不时在眼前掠过，看上去无比刺激（玩家仍然可以通过R3来调整视角）。安全倒是安全了（GOUKI：见鬼，让蜘蛛在火车底盘上呆上一秒，再问问那里到底安全与否，如果蜘蛛还活着的话），但是请在翻身回到车上以前先向上帝安拉耶稣观世音菩萨祈祷一下，让他们保佑费舍尔落脚的地方没有站着一队恐怖分子。

最有挑战性的办法是从侧壁上爬过去。在并行的铁轨上从对面有火车开过来，对面火车上看到费舍尔的乘客的惊呼会警醒恐怖分子，但这仅仅是玩家要考虑的因素之一，更加危险的时刻是经过车窗——尽管大多数乘客已经进入梦乡，偶尔的一两个用手指在窗玻璃上画画或是看夜景的旅客大概不会料到车窗外会突然出现一个人，他们的尖叫会引来巡逻队！好了好了，怕了你们这些夜猫子了，那没有看夜景的乘客总不会也碍手碍脚了吧？很遗憾，《分裂细胞》中一向为人称道的光影效果决不仅仅是使画面变得真实、漂亮。铁道旁的路灯会把你的影子投进车厢里，如果角度合适，正好投在乘客身上，乘客会稍感奇怪，他会看看四周有什么不对，只要一扭头就会发现有个疯子竟然把自己挂在车厢外壁上……后面的事情不用我讲了。

紧张的气氛充满了整个试玩关卡，大家都对之极为满意。

当然，如果你搞到了Snake的隐形迷彩，就当我什么都没说，大摇大摆走过车厢就行了。（笑）

另一个任务中，费舍尔要混进戒备森严的洛杉矶国际机场（911后美国机场的戒备大幅增强，在以相当拟真度为卖点的《分裂细胞》中，难度无疑会变本加厉），你可以偷偷藏进运货的卡车，万一错过卡车的话，也不至于玩不下去卡在机场外头。绕开所有的警卫和警犬，依旧可以完成任务。

在与一个军火贩子碰头的场景中，你推门进去，赫然发现他被另外两个黑帮马仔抓住了！你会怎么办？对枪法有自信的你当然可以马上掏出FN7送马仔们见上帝，也可以装作什么都没看见，过一会再作打算——那就错过了最精彩的解决办法：揪住一个黑帮马仔作人体盾牌，这时没被你抓住的马仔会立刻也把军火贩子拉过来作人体盾牌，现在考验费舍尔决断的时刻到了！你当机立断，子弹从军火贩子的肩头飞过，一枪爆头！

武器、装备

从《007》、《真实的谎言》到《潜龙谍影》，间谍特工题材的电影、游戏里各式各样令人大开眼界的特工用品总是一大卖点。在本作里费舍尔可以使用很多在第一作中就有的间谍工具，老玩家对夜视仪和红外眼镜等一定会倍感亲切。不过，育碧已经为每一个间谍工具都升了级，眼镜里现在加上了激光麦克风，可以从很远的地方听到敌人的交谈！在前作中许多玩家抱怨瞄准的难度太大，现在费舍尔就装备上了带激光瞄准具的新FN7——别太高兴，敌人会察觉自己身上的小红点，提高警觉，根据AI为之设定的状态马上找个地方躲起来或是向你开火。根据玩家的意见，有的工具被整合在一起，在NGC和PS2版中，原来偷窥用的光线探头现在也加上了夜视与红外视图功能，SC－20步枪加上了瞄准镜。新的武器有可以使敌人暂时失去行动能力的闪光弹和骗过监视器的假手雷……现在的一件武器很可能有两种以上的功能。

动脑筋灵活运用各种物品完成任务为游戏增加了乐趣，游戏的解谜难度稍微降低了一些，为的就是让玩家有更多的办法完成任务。举个例子，费舍尔只知道要找的双重间谍Noth右腿是假肢，如何在火车上找到那个家伙呢？对了！戴上红外眼镜看看谁的右腿温度与室温一样……

另一个重要的仪器是噪音显示器和视觉显示仪，显示你目前弄出了多大的动静，被敌人看见的可能性有多大，这将直接影响敌人的反应。游戏过程中要时刻留意。

音乐与音效

尽管只是试玩版，《明日潘多拉》还是没有在音乐上马马虎虎。PC版支持杜比5.1声道，Xbox版将支持杜比7.1声道！PS2和NGC的玩家们会欣赏到Dolby Pro Logic II的效果。在户外和室内将会听到截然不同的3D音效混响特效。你在游戏中打开门的时候，可以听到门外的风“呼”地灌进来，在室外可以听到头上鸽子的鸣叫！如果你有足够的银子架起自己的7.1声道音响系统，完全可以在游戏中“听音辨位”，找出那条乱叫的警犬方位，喂给它一点小礼物……

相信前作的玩家一定对费舍尔磁性的嗓音非常满意，众望所归，山姆·费舍尔的配音仍由老牌科幻剧演员，曾在《壮志凌云》和《完美风暴》中担任重要角色的Michael Ironside担任。其他角色的配音也由前作的老将担纲。我们相信，他们的工作会给游戏增色不少。

图像

大家对试玩版中体现出来的精巧设计赞不绝口，图像的优秀程度一点也不逊色于游戏性。原先的《分裂细胞》引擎已经足够强大，再加上程序员们对各个主机的性能有很深的了解，我们对经过强化的图像也颇为放心。育碧上海小组在向PS2上移植第一作时就表现优异，这些场景中摇曳的灯光，漂亮的材质使人一眼就能认出这就是《分裂细胞》，因为每一种反光材料的表面都截然不同！

前作中费舍尔的活动完全局限在室内，这次费舍尔有更多在室外一展身手的机会。试玩中给我们留下最深印象的是对面的火车开过来的时刻，费舍尔的身体被强大的气流猛地一带，险些被吹下火车，我们也仿佛真的感受到了刺骨的冷风！流畅的动画已经与前作的完成品无异。另一个场景中，费舍尔要带领玩家去领略异国情调。东南亚为恐怖分子提供经费的海洛因种植园里茂密的树木成为绝佳的掩体，草丛在费舍尔经过的时候被压倒，又重新立起来。费舍尔举目四望，发现四周的房屋、大楼各式各样，地形参差有别，一阵微风吹过，水塘泛起了涟漪，草丛随着风轻轻摇摆……前作就引以为傲的"增强动态光影效果"在本作中被发挥到淋漓尽致，画面充满了空气感！费舍尔与场景的互动更加紧密，太阳会随着时间的推移改变位置，在一个非常需要影子来隐藏自己的环境中，时间的要素就这样如此自然地与图像结合在一起，细节和光影效果令人拍案叫绝，玩家如果没有一台顶尖的彩电，将损失游戏的一半乐趣。

服装显然出自专业的服装设计师之手，费舍尔的每一件的衣服都和局势甚至他的心情吻合的很好，在更加精细的人物建模与流畅的动作支持下，我

们的费舍尔更显英武。

只是目前试玩版的图像方面仍有微小瑕疵，例如部分物品仍有锯齿存在，个别人物的动作仍稍嫌不够平滑。他们已经通过营造出极为真实的光影效果证明了他们的技术水准，游戏发售之前解决掉还不是小case！

多人游戏模式

没错，本作尽管是以潜入为基础的游戏，可它的一大卖点就是优秀的多人连线模式——间谍VS雇佣兵！（提示一下，由于主机的限制，NGC版无法连线）

多人游戏中要是都是无敌的费舍尔，那还怎么打啊？所以玩家在多人模式中扮演的将是一模一样的Shadownet特工，目标是潜入恐怖分子的雇佣兵把守的老巢，从电脑窃取情报。制作小组经过反复权衡，决定制作数目不是很多的地图，但是每一张都足够大，以保持对抗性，这也是因为多人模式有相关剧情来补充说明费舍尔的冒险。为了保持《分裂细胞》的精髓——紧张感，一场对抗中最多有4个玩家，大家最好先在单人模式中练好身手，再根据自己的能力来个2对2或者3对1。

如果你选择间谍一方，你的装备将是夜视眼镜、红外眼镜和单人模式中那些熟悉的小玩意，但是没有一件可以直接杀死对手的致命武器；而另一方的雇佣兵装备就爽多了，轻重火力应有尽有不说，还可以设置陷阱对付那些粗心的特工；加装电磁感应器可以察觉任何电磁扰动以确定间谍们使用了哪些电磁装备，从而随机应变；HUD（Head-up Display）随时向玩家通报情况，更酷的装备还有可以探测移动的红外移动感应器，随时发觉那些肉眼会忽略的微小移动……雇佣兵们也不要笑得太早，他们只能使用FPS式的第一人称视角，而间谍一方既可以使用第三人称视角通观全局，也可以使用第一人称视角以方便迅速扫视房间；雇佣兵不能像特工一样爬房穿洞，只能在地上巡视，而且他们也没有夜视仪，只有手电筒。由于每一方均由真正的玩家担任，会有很多有趣的元素出现。间谍可以抓住雇佣兵当人体盾牌推进；如果有人扔出闪光弹，每个直接看到闪光弹的玩家屏幕都会完全变白几秒钟以模拟闪光弹带来的眼部不适；要是吃了对方的一记重拳或者给枪托砸了一家伙，在接下来的一段时间玩家看什么都是"重重影影"（重影二字的重影效果，各位看官明白了没有）。雇佣兵特有的HUD显示也可以受到间谍们的干扰。育碧的测试小组将保证双方装备存在巨大差异的情况下对抗的平衡性。

游戏支持PS2的BB套装、USB麦克风和Xbox Live！联网对战中使用语音通讯功能协调战斗简直不用我们多说，制作小组的精巧构思仍不时让我们发出会心的微笑。使用合适的小玩意可以向对方的队员传递信息，我们在他们开会的时候来个噪音轰炸，怎么样？更加恶搞的用法是在对战模式中从背后抓住对手，揪着他的脖领，让他帮我们通过视网膜检测骗开雇佣兵的大门，然后在折断他的脖子之前告诉那家伙：下次和我打的时候小心一点，小样，再去练两个月！

Neutralization（中立模式）：间谍需要在一定时间内窃取数个保险箱内的情报，这些情报在单人模式中有重要作用；每个保险箱都可以从两个地方打开，所以雇佣兵不能死守着一个地方。

Extraction（窃取模式）：和中立模式非常类似，只不过间谍把情报偷到手之后要把情报送回他们出发的地方。间谍偷到文件之后别跑的太快，那样会在雇佣兵的雷达上显示出来。

Sabotage（破坏模式）：与《SOCOM》中的demolition模式比较接近，特工们需要在特定的物体周围安装一个调制解调器并守卫好。一段时间内如雇佣兵不能拆除即为间谍胜利。

《明日潘多拉》被一些评论员称为《分裂细胞》的1.5代而非2代，最主要的原因恐怕是第一作已经非常优秀，在相同主机上要更上一层楼，展现巨大的进步也太困难了，可是上海制作组的工作仍得到了所有人的肯定。在制作本文的时，每当UBI SHANGHAI的字样出现，后面又接着一串赞美之辞的时候，蜘蛛总处在一种特别愉快的状态中，这样的心情和看一场王郅治、姚明表现出色，而热队或火箭队最终狂胜对手的NBA比赛差不多——孩子，总是自己的好。也许诸位已经猜到了，这是因为《明日潘多拉》完全由育碧在上海的小组制作。他们因为自己在之前的表现凭实力拿到了这款一线大作的开发机会，此后的工作也令各个挑剔的游戏媒体编辑赞不绝口。《明日潘多拉》的素质证明我们国人的游戏制作水平单从技术和项目管理来说已经堪当大任，要从人家的生产线的层次更进一步，需要的只是原创的剧本、人物设定等要素。记得《波斯王子：时之砂》由加拿大蒙特利尔的小组制作完成后，制作人曾经自豪地说：我们加拿大人不仅会玩游戏，而且完全有能力制作出让世界惊叹不已的作品！衷心地希望有一天我们中国的制作人可以更加骄傲地向世界宣告：我们中国人不仅会玩游戏，而且有能力制作出受到全世界欢迎的完全原创的大作！这一天，我会耐心地等待。

上海小组，祝贺你们，第一步已经迈出，干得漂亮！

WANTED

第六位 游戏·人

主要特征

特稿

- 《无双》系列漫谈

传世之书

- 街机产业三十年沉浮录

特别企划

- 2003年度最意外的游戏

大厨手记

- 命运之轮

Game Show

- 《零》系列奇谈

滩边旧拾

- 《超时空之轮》世界观

游人小说

- 沉重的鸿毛

卷尾特辑

- 马里奥系列漫谈

精彩音乐CD+128页全彩+精美赠品

游戏·人 第六辑

2004年2月21日现身全国

一经发现 请立即拘捕!